ENCYCLOPÉDIE MARVEL®

ENCYCLOPÉDIE MARVEL

Dessin : Joe Jusko

FANTASTIC FOUR DE A À Z

SCÉNARIO / DOCUMENTATION

Jeff Christiansen

ASSISTANTS SCÉNARIO / DOCUMENTATION

Ronald Byrd, Michael Hoskin & Mark O'English

SCÉNARIO

Kit Kiefer

DESSIN DE COUVERTURE

Steve McNiven, Mark Morales & Morry Hollowell

CRÉATION ORIGINALE

Stan Lee & Jack Kirby

CHAPITRES UN À TROIS

RÉDACTEUR

Jeff Youngquist

RÉDACTRICE ADJOINTE

Jennifer Grünwald

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION

Mark D. Beazley

RÉDACTEUR EN CHEF

Joe Quesada

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Tom Marvelli

GRAPHISME

Jeof Vita et Carrie Beadle

CONCEPTION JAQUETTE ET COUVERTURE

Jeof Vita

PRÉSIDENT

Dan Buckley

Remerciements à : Stuart Bertgram, Alisdair Vandal, Richard Green, William N. Lentz, Anthony M. Flamini, Chris Biggs, Kim Henckel, Tom Brevoort, Jerron Quality Color, Warren Simons & David Gabriel.
Michael Hoskin tient à remercier : Olav Rokne, Craig Dylkie, Alex Roth, sa famille, pour leurs encouragements et leurs remarques constructives. Il rend hommage à Mark Gruenwald, qui lui a fait aimer l'univers Marvel et tout ce qu'il représente, et à Jeff Christiansen, qui lui a permis de réaliser ce travail !
Ronald Byrd tient à remercier : ses parents, Ronnie et Nan Byrd, ainsi que Jess Nevins et Jeff Christiansen.

MARVEL FRANCE

TRADUCTION

Laurence Bélingard, Geneviève Coulomb, Élisabeth Delannoy, Nicole Duclos, Khaled Tadil & Sophie Viévard

MAQUETTE

Paula Carpi, Paul Catellani, Damien Tarrant

Directeur de l'édition française : **ALAIN GUERRINI**. Comité de direction : **A. GUERRINI**, **A. DENECHERE**, **SÉBASTIEN DALLAIN**. Directeur délégué : **SÉBASTIEN DALLAIN**. Directeur éditorial européen : **MARCO M. LUPOI**. Chef de produit marketing : **MARJORIE TODRANI**. Coordinateur marketing : **WALTER DE MARCHI**. Responsable de la publicité : **JEAN-LOUIS ROUX-FOUILLET**. Relations presse/Relation commerciale : **JÉRÔME ARAGNOU**. Contrôleur de gestion : **JOHN SCALA**. Coordinateurs éditoriaux : **MATTEO LOSSO**, **ANNA RODELLA**. Supervision : **MARIE-PAULE GARCIA**, **JÉRÉMY MANESSE**. Directeur artistique : **MARIO CORTICELLI**. Concepteur graphique : **DRZ**. Avec la collaboration de **JOSÉPHINE BAGLIO**, **LAURENT FRÉMONT**, **CHRISTIAN GRASSE**, **ASTRID & LUCA LEONTI** et de toute l'équipe de Panini Comics. Un ouvrage MARVEL FRANCE/PANINI FRANCE S.A. Commercialisation et relations média : PANINI FRANCE S.A. Z.I. SECTEUR D - B.P. 62 – 06702 SAINT-LAURENT-DU-VAR CEDEX – www.paninicomics.com – tél. 04 92 12 57 57/fax 04 92 12 57 58.
ENCYCLOPÉDIE FANTASTIC FOUR ISBN : 2-84538-492-0 © 2004 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. Fantastic Four et tous les personnages de cet album sont la propriété de Marvel Characters, Inc. et cette publication est sous licence de Marvel Characters, Inc. © 2005 Panini France S.A. Droits de reproduction et de traduction réservés pour tout pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit : photographie, microfilm, bande magnétique, disque, Internet ou autre constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur.
Impression : NOVASTAMPA DI VERONA s.r.l., v.le Copernico, 11, Zevio (VR). Imprimé en Italie / Printed in Italy.

SOMMAIRE

4 pour un, tous pour 4
La longue existence et les folles aventures de la première famille des comics
5

Films et séries animées
La série du samedi matin domine l'histoire animée des FF
11

Les Fantastiques version plastique
La règle des quatre V des produits dérivés FF : Vintage, Valeur, (sous) Vide et Velveeta
15

Fantastic Four de A à Z
20

Appendice
226

Index
237

CHAPITRE 1

4 POUR UN, TOUS POUR 4

La longue existence et les folles aventures de la première famille des comics

IND.
THE Fantastic Four
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
MC
1 NOV.
10¢
-I--I CAN'T TURN INVISIBLE FAST ENOUGH!! HOW CAN WE STOP THIS CREATURE, TORCH?
JUST WAIT AND SEE, SISTER! THE FANTASTIC FOUR HAVE ONLY BEGUN TO FIGHT!
FEATURING:
"THE THING!"
"MR. FANTASTIC!"
"HUMAN TORCH!"
"INVISIBLE GIRL!"
TOGETHER FOR THE FIRST TIME IN ONE MIGHTY MAGAZINE!
THE THREE OF YOU CAN'T DO IT ALONE! IT'S TIME FOR THE THING TO TAKE A HAND!
IT'LL TAKE MORE THAN ROPES TO KEEP MISTER FANTASTIC OUT OF ACTION!

Dessin : Jack Kirby

CHAPITRE 1

THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
12¢
THE Fantastic Four
5 JULY
"MEET... DOCTOR DOOM!"
WITH A TURN OF THIS DIAL, I SHALL DESTROY THE FOUR OF YOU, FOREVER!!
I'VE GOT TO REACH HIM! HE'S DRAINING THE AIR OUT OF THE ROOM! I CAN'T BREATHE! MY--MY STRENGTH IS EBBING!
AIR!! I GOTTA HAVE AIR!
MY FLAME IS DYING WITHOUT OXYGEN! I'M HELPLESS!
I MUST GET IN TO SAVE THEM! BUT HOW? HOW?!?

Dessin : Jack Kirby

"Épique" ? Non, ça ne suffirait pas à décrire la première et terrible apparition de Fatalis dans FF #5. "Historique" ? Déjà mieux, oui ! "Hors de prix", également !

C'est un fait : les Fantastiques ont tracé une voie. Même si Batman, Superman, Blue Beetle, Spirit, Captain Marvel, Namor et tous les héros créés avant les FF ont une place unique dans le panthéon des comics, la nouvelle ère Marvel est née en 1961 lorsque Stan Lee et Jack Kirby ont réinventé le genre super-héroïque avec quatre personnages aux pouvoirs spectaculaires, qui empruntaient autant à *True Romance* qu'à *John Carter of Mars*.

La création de Lee et Kirby n'était pas le fruit du hasard : au début des années 60, la culture pop a pris un virage à 90 degrés et les Fantastiques ont emboîté le pas. La musique populaire moderne n'est pas apparue en 1955 avec *Maybelline* ou en 1951 avec *Rocket 88* mais en 1962 avec *She Loves You*, des Beatles. La naissance de la voiture moderne – qu'il s'agisse du modèle lui-même ou de sa commercialisation – remonte à la campagne de pub de Doyle Dane Bernbach pour la Coccinelle Volkswagen, qui battait son plein en 1960. Les dessins animés qui passaient à la télévision n'ont plus été les mêmes après la diffusion de *Rocky and Bullwinkle* en 1960. Le premier James Bond est sorti au cinéma en 1963. Barbie a vu le jour en 1959 et le Etch-A-Sketch (Télécran), en 1960. On a vendu les premiers LEGO aux États-Unis en 1961, GI Joe a fait ses débuts en 1965 et les premières Hot Wheels ont été fabriquées en 1966.

Et ce ne sont là que quelques exemples parmi tant d'autres ! Vous l'aurez compris : au début des années 60, les gens se sont tournés vers de nouvelles formes de divertissement, et les comics ont, eux aussi, connu une révolution.

Cela dit, on ne rend pas assez hommage aux FF et à ce qu'ils ont représenté à l'époque. Ils ont non seulement été les premiers du genre, mais aussi les meilleurs par bien des côtés, et c'est certainement à eux que Jack Kirby et Stan Lee doivent leur statut d'artistes les plus prolifiques de l'histoire des comics. On aurait peut-être parlé dans les mêmes termes de Spider-Man ou des X-Men s'ils avaient été créés les premiers, mais peut-être n'en aurait-on pas parlé du tout : imaginons que les Fantastiques n'aient pas marché, l'expérience n'aurait sans doute pas été plus loin !

Sauf que les Fantastiques ont toujours eu du succès, même s'ils ont eu des passages à vide. Cette équipe si hétéroclite dotée de pouvoirs si disparates était tellement crédible que le flambeau est passé au fil du temps d'artiste en artiste – et parfois, d'un membre à l'autre du groupe – sans que « Le meilleur magazine de comics au monde » manque à sa réputation. Tout comme leurs créateurs, les quatre héros des origines sont toujours les meilleurs, et les suppléants occasionnels tels l'Homme-Fourmi et Miss Hulk se sont montrés eux aussi à la hauteur de leurs illustres collègues. Miss Hulk a en effet "remplacé" la Chose durant la période où John Byrne a assuré le scénario et le dessin de la série (une période plébiscitée par la plupart des fans, d'ailleurs).

Ce qui rend les Fantastiques aussi intéressants, c'est, d'une part, leur nombre : on peut les mettre deux contre deux, ou trois contre un ! Pourquoi à votre avis y a-t-il quatre Mousquetaires, quatre Marx Brothers (dans leurs premiers films, tout du moins), quatre partenaires dans l'*Agence Tous Risques*, quatre couleurs dans un jeu de cartes, quatre personnages principaux dans le film *Casablanca*, quatre femmes dans *Sex and the City*, le chiffre quatre encore dans le jeu "La bande des quatre", dans la série *Le Signe des Quatre*, dans le Final Four de basket… sans parler des Beatles ? Si vous connaissez les textes de *Schoolhouse Rock*, oubliez-les ! Le quatre est un chiffre vraiment magique : mariez deux personnes dans un groupe de quatre, et les ennuis sont multipliés par dix ! (Les personnes mariées comprendront !)

L'autre côté sympa des Fantastiques, c'est précisément qu'ils sont fantastiques, surtout ensemble !

Pris individuellement, ils sont moins passionnants. Red Richards, avec son cerveau qui mouline du concept à la vitesse d'un aspirateur et sa personnalité aussi souple

qu'un 4x4, n'est guère plus qu'une version "étirée" de Plastic Man !

Red Richards est le personnage Marvel par excellence : de grands pouvoirs, une présence quasi constante dans la série, des commentaires à n'en plus finir du genre : « Est-ce que Jane pourrait aimer un autre homme que moi ?! ». À ses débuts, Red ressemblait à un assemblage d'angles et de tuyaux… le système de plomberie d'une salle de bains, voyez ?! Plus tarabiscoté, tu meurs. Et avec ça, le rêve incarné de toute fille que ça ne dérange pas d'être ignorée au profit d'un tube à essai. Certes, Red s'est un peu arrangé au fil du temps, mais ça n'est pas devenu un farfelu pour autant. Normal : à grands pouvoirs, grandes responsabilités ! Eh oui, Spider-Man n'a pas le monopole en la matière ! Il suffit d'ouvrir n'importe quel comic Marvel pour le constater !

Puisqu'on parle de pouvoirs et de responsabilités, Red Richards a tout de même commencé par mettre les Fantastiques dans un sacré pétrin. C'est à cause de son entêtement à vouloir sauver son projet de vaisseau spatial que son copain de lycée, sa fiancée et le frère de celle-ci se sont retrouvés à bord de l'engin qui a subi les radiations cosmiques auxquelles ils doivent leur transformation. Pour parodier la chanson de Metallica, "*The House That Jack Built*", on pourrait dire que les Fantastiques sont "The House That Jack and Stan Built", et qu'en fait de maison, c'est plutôt une sacrée forteresse !

Pendant très longtemps, les FF ont été les New York Yankees de l'univers Marvel. À l'instar de la célèbre équipe de base-ball, c'étaient des héros au nom très vendeur, une marque synonyme de succès assuré. Il a fallu que Spider-Man, Daredevil, Hulk, Thor et les autres composent dans un premier temps avec les Fantastiques avant de gagner leur propre légitimité. De ce fait, Red Richards est apparu comme le leader de l'univers Marvel, ni plus ni moins. On n'a donc pas été surpris de le voir se transformer en dictateur costumé, après avoir pris la place du souverain défiguré de la Latvérie : il y avait déjà de la graine de despote dans cet homme-là !

En s'emparant du pays de son pire ennemi, Red Richards a, une nouvelle fois, prouvé qu'il n'était pas un héros démodé. Il est seulement plus mûr (ah, le charme des tempes grisonnantes !) et plus proche de l'univers décrit par Alex Ross dans *Kingdom Come*. Rappelons qu'il a fait ses débuts à une époque où coexistaient trois catégories de scientifiques : les distingués, les jeunes surdoués et les fous. La petite touche de gris qui a coloré ses cheveux le rattache tout naturellement à la première classification ! Cela dit, le corps souple et agile qui se cache sous le costume ne doit absolument rien à la DHEA ! Mais quand on a une fiancée (puis femme) dotée de super-pouvoirs et qui vous attend à la maison, ça aide, aussi !

La dame en question, Jane Storm, est apparue dès le départ comme un personnage très moderne, même si elle fait sourire les lecteurs d'aujourd'hui avec sa coiffure en choucroute de l'époque et son air réservé de "jeune fille comme il faut".

Jane a le pouvoir de se rendre invisible (elle ou des objets qui l'entourent), et de créer des champs de force assez puissants pour contenir Hulk… l'espace d'un instant ! Comme toute femme du début des années 60, elle était bien sûr censée s'évanouir au bout d'un moment en raison de l'effort fourni par l'exercice de son pouvoir ! Mais ce temps est révolu ! De nos jours, elle tient aussi bien le coup que tous ses collègues super-héros !

Jane Storm Richards est la plus "normale" des FF. Comprenez : la plus rationnelle, la plus réfléchie, la plus résistante au stress. Elle n'est guère sujette à la paranoïa, à la dépression ou à des réactions bizarres. On l'imagine bien en femme de pionnier, au temps de la ruée vers l'or, en train d'attraper une Winchester et de tirer dans le tas non stop après que son mari a été abattu d'une balle dans le dos. Comme le souligne la Torche dans un épisode récent : « Jane, j'ai toujours pensé que c'était toi la plus forte de

ANNUAL
72 BIG PAGES
Fantastic Four ANNUAL
MARVEL COMICS GROUP 25¢
"THE UNDERSEA LEGIONS OF SUB-MARINER!"
#1 1963
AT LAST! SUB-MARINER FINDS HIS LONG-LOST RACE!
AND SO BEGINS THE MOST FANTASTIC BATTLE OF ALL TIME!
INSIDE THE PAGES OF THIS, THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
SPIDER-MAN WAITS WITHIN THESE PAGES!!
Also: "THE ORIGIN OF THE FANTASTIC FOUR!" THE MOST REQUESTED SAGA EVER PRINTED!
And... DON'T MISS THE AWESOME GALLERY OF VILLAINS!

Dessin : Jack Kirby

Les Fantastiques remportent un grand succès : pour preuve, le Prince des Mers revient s'en prendre à eux dans le premier annual Marvel !

CHAPITRE 1

nous tous. » Le fait est que c'est elle qui cimente l'équipe. Dans l'univers Marvel, chaque personnage équilibré a un équivalent déséquilibré ! En l'occurrence ici, il s'agit du frère de Jane, Johnny, alias la Torche. Bien qu'il ressemble à son illustre prédécesseur par son nom et certains de ses pouvoirs, Johnny n'est pas pour autant une simple réincarnation de la Torche Humaine de l'Âge d'Or. Ce dernier était un androïde capable de projeter du feu. Quand on fait la connaissance de Johnny Storm, il a 17 ans, roule en Corvette et passe son temps à râler. Flambeur ? Tête brûlée ? Feu follet ? Johnny Storm est un peu tout ça à la fois, et plus encore. En tout cas, le pouvoir dont il a hérité quand le vaisseau de Red a été irradié lui correspond on ne peut mieux ! (Voilà des radiations assez "intelligentes" pour permettre à une tête brûlée de s'enflammer, à un roc de se solidifier et à une personne effacée de se rendre invisible ! Le seul à se retrouver avec un pouvoir sans aucun rapport avec sa personnalité, c'est Red. Sûrement parce que l'accident était arrivé par sa faute : après tout, c'était SON vaisseau.) À ses débuts, Johnny Storm n'arrivait pas à dégager une chaleur intense, à projeter du feu ou à voler plus de cinq minutes, le temps durant lequel il restait enflammé. Maintenant, finies les limites ! Quand il se déchaîne, c'est *Apocalypse Now* ! En prime, il peut voler à plus de 240 km/h et s'arrêter presque instantanément. Essayez un peu de faire ça dans votre Twingo ! Non, essayez plutôt avec *Grand Theft Auto* ! Heureusement, le temps n'a pas de prise sur les personnages de comics et Johnny Storm est resté le même jeune homme bouillant qu'il y a 40 ans ! Il est capable d'une seconde à l'autre de prendre le mors aux dents et de planter là toute l'équipe, mais il revient toujours. Aussi vite qu'il est parti, d'ailleurs. Du coup, il contribue à doper les aventures des FF et met également le feu dans les autres comics où il s'invite ! Il est souvent en très bonne compagnie – féminine, of course ! Ça met un peu de rondeur(s) face à un personnage a priori peu avenant : Ben Grimm, alias la Chose.

Quand on cherche à savoir quel est le héros préféré des gens, leur choix en dit beaucoup sur eux-mêmes. Ainsi, ceux qui élisent la Chose chez les Fantastiques cachent souvent, comme lui, un fond de tristesse sous une apparente jovialité et un humour à toute épreuve. Ils connaissent le sentiment d'exclusion, et savent ce que signifie recevoir des cadeaux dont ils se seraient bien passés. Après sa transformation, la Chose était une sorte de Hulk à la peau marron qui, comme son alter ego, avait du mal à maîtriser ses crises de colère et souffrait du même syndrome d'incompréhension (« C'est partout pareil ! Je n'ai pas ma place dans ce monde ! »).

Dessin : Mark Wieringo

Un sergent Fury en armure capitonnée ? Un John Madden caparaçonné sous de grosses "écailles" ? Quelle que soit la comparaison, avec la Chose, ça peut "castagner" à tout moment !

À l'époque, il avait un peu l'allure du joueur de hockey John Madden – ce qui prouve qu'il n'y a pas de mal à être caparaçonné de la tête aux pieds ! Mais ce n'est pas le genre d'argument qu'il était prêt à entendre.

Depuis, il est devenu un personnage très attachant, une sorte de Super-Soldat à l'humour… percutant !, un sergent Fury blindé qui, lorsque les choses se gâtent, fonce dans le tas en hurlant une de ces expressions impensables dont Marvel a le secret : « Ça va castagner ! ». Mais il n'accepte pas pour autant l'idée d'être à jamais la Chose, et il se pose lui aussi des questions sur la vie, l'amour…

Il a été très amoureux d'Alicia Masters, une jeune artiste peintre aveugle, qu'il a quittée pour se rendre sur la planète des Guerres Secrètes où il pouvait redevenir Ben Grimm à sa guise. Le problème, c'est qu'à son retour sur Terre, il a non seulement découvert qu'Alicia s'était rapprochée de Johnny Storm mais qu'en plus, c'était une Skrull ! Comme Johnny, Grimm a quitté plusieurs fois les Fantastiques, et il est lui aussi toujours revenu.

Pour ce qui est de la castagne, on peut compter sur l'efficacité de Ben Grimm ! Il frappe d'abord, et il discute après… enfin, quand il discute.

Les personnages ne sont pas simplistes pour autant, et

ne l'ont jamais été. Il suffit de les mettre tous ensemble dans une pièce pour que ça fuse comme un 14 juillet ! C'est là tout le génie de Stan Lee et Jack Kirby. En effet, quand on lit *Fantastic Four* – la série phare de Marvel pendant toutes les années 60 et une bonne partie des années 70, on ne le répétera jamais assez ! – l'influence capitale exercée par Lee et Kirby dans tous les comics qui ont vu le jour par la suite, apparaît de manière limpide. Certes, les premières mises en pages de Kirby suivent un peu trop le schéma "neuf cases par page". Bien sûr les scénarios de Lee donnent parfois un peu trop dans le soap-opéra. Peu importe. Ce qui compte, c'est leur héritage dans les créations contemporaines, leur apport à la narration. On retiendra seulement que durant la période la plus créative de l'histoire des comics – qui couvre très précisément 102 épisodes ! – les Fantastiques ont été les personnages les plus dynamiques, *Fantastic Four*, la meilleure série du genre, animée par l'équipe artistique la plus talentueuse que les comics aient jamais connue !

Scénarios et personnages se succédaient en rafales : les FF affrontaient l'Homme-Taupe dès le premier épisode, puis les Skrulls dans le second. Le Prince des Mers faisait sa réapparition dans le quatrième, et Fatalis – dont la personnalité est aujourd'hui encore la plus aboutie parmi tous les vilains de l'univers Marvel – dans le cinquième. C'est dans *Fantastic Four* que des personnages aussi marquants que Galactus, l'Homme Sable, le Maître des Maléfices, sont nés ou ont connu leur apogée.

La liste des créations de Lee et Kirby dans la série est impressionnante : le Super-Skrull, l'Homme-Molécule, le Maître de la Haine, Diablo, les Inhumains, le Gardien, le Penseur Fou, Psycho-Man, Silver Surfer, la Panthère Noire… entre autres. Chaque épisode voyait son lot de nouveautés qui rendaient les aventures des FF encore plus passionnantes.

Le Dr Fatalis occupe ici une place à part : c'est le personnage le plus présent et le plus inquiétant de la série. Ses apparitions, si elles ne sont pas nécessairement plausibles dans le contexte de l'histoire (comme son retour de l'espace), mettent toujours en relief la nature même du comic. Le retour en question demeure à cet égard un modèle du genre : on voit Fatalis entrer dans le bureau de Lee et Kirby et leur demander de contacter Red Richards ! Il leur raconte qu'il a été sauvé par les Ovoïdes, une race d'extraterrestres qui lui ont livré leurs secrets avant de le réexpédier sur Terre grâce à un rayon d'énergie pure. Un peu tiré par les cheveux, mais tellement réjouissant ! Et de toute façon, Fatalis et Red Richards face à face, c'est un grand moment à chaque fois !

Fatalis est l'un des vilains les plus complexes de l'univers des comics. Tout comme les membres des Fantastiques, il a bien vieilli. La personnalité que Lee et Kirby lui avaient conférée il y a plus de 40 ans s'est juste affirmée, nuancée, elle a acquis plus de profondeur et de maturité au fil du temps. Si *Fantastic Four* a cessé d'être la série phare de Marvel il y a un certain temps déjà, c'est peut-être rassurant aux yeux de ceux qui accordent plus d'importance à la psychologie des personnages et au dynamisme du scénario qu'à la seule réussite commerciale. Aujourd'hui, Jane Richards a deux enfants. Ben Grimm est toujours fidèle au poste, et un peu plus sombre. Johnny Storm est resté une tête brûlée. Red Richards, malgré ses rêves de pouvoir, n'en est pas moins l'homme le plus intelligent du monde. Les aventures des héros sont entre les mains expertes de Mark Waid et le scénario est toujours aussi enlevé.

Le sentiment d'appartenance que l'on retrouve

Taciturne, brillant, tête brûlée, cool : nos quatre héros sont toujours au top, comme ici dans Ultimate Fantastic Four #1 !

Dessin : Bryan Hitch

CHAPITRE 1

également chez les X-Men se place néanmoins dans un registre moins positif car ils sont unis *contre* autrui. La Justice League of America, l'équipe qui a précipité la formation des FF, est un super-groupe. Quant à leur motivation réelle, tout dépend de votre degré de cynisme : lutter contre le mal, ou réaliser de bons niveaux de ventes ?!

Dans les deux cas, on ne peut parler de *famille* à leur sujet. Ils ne se chamaillent pas comme dans une famille, ils n'affrontent pas leurs ennemis comme une famille. Les Fantastiques, si. En ce sens, ils ressemblent aux Soprano, mais en plus beaux !

Fantastic Four est une série adulte : cela ne signifie pas qu'elle contient de la violence gratuite ou un vocabulaire grossier. Non : elle a la maturité du bon vin, des films d'auteurs français et de la marque Jaguar ! Inutile d'être un adulte pour l'apprécier, même si c'est le cas. Avec le temps, les Fantastiques ont gagné en profondeur et en densité. Lee et Kirby leur ont construit une base et une réputation si solides qu'ils ne pouvaient évoluer que dans la bonne direction.

« Je me réfère à Stan et Jack, confiait Waid au magazine *Wizard*. Je m'inspire aussi de mes amis, des relations que j'ai eues, mais je reviens très souvent à Stan et Jack. »

Même dans *Ultimate Fantastic Four*, qui réinterprète les personnages de manière un peu iconoclaste, le scénariste Brian Michael Bendis (*Ultimate Spider-Man*) et le dessinateur Mark Millar (*Ultimate X-Men*) restent fidèles à l'esprit de la série des origines. Ici, Red Richards est un étudiant brillantissime qui s'inscrit dans une école secrète financée par le gouvernement dans le but de rassembler les jeunes les plus doués de la planète. Une démarche qui va malgré lui l'entraîner, ainsi que ses amis, dans des péripéties rocambolesques. *Ultimate Fantastic Four* parle de science, d'aventure, et surtout, de famille, dans l'univers le plus vivant et le plus imprévisible qui nous ait été donné de voir dans les comics !

« Comme aux débuts d'*Ultimate X-Men* et d'*Ultimate Spider-Man*, Bendis et Millar préparent le terrain pour faire vivre une nouvelle saga à des personnages que nous pensions – à tort – connaître depuis des décennies », notait *Wizard*.

Relisez de vieux épisodes : ils sont loin d'être ringards comme beaucoup de comics de l'époque. Imprégnez-vous-en, puis plongez-vous dans ce qui se fait à l'heure actuelle. Vous comprendrez pourquoi Lee et Kirby ont leur place dans l'histoire, et pourquoi la réputation de types comme Mark Waid n'est pas exagérée. Lee et Kirby avaient tout compris. Même le logo des Fantastiques était révolutionnaire !

CHAPITRE 2

FILMS ET SÉRIES ANIMÉES

La série du samedi matin domine l'histoire animée des FF

En avaient-ils conscience, ou pas ? Toujours est-il que quand Stan Lee et Jack Kirby ont créé les premiers super-héros de l'ère moderne, les Fantastiques, ils ont donné naissance en même temps à un dessin animé.

À quoi ressemble un dessin animé classique ? À 22 minutes truffées de pubs où l'on voit une flopée de personnages se fourrer dans des situations impossibles et ramer pour s'en sortir ! Prenez *Recess* (*La cour de récré*), *Johnny Quest*, *Lilo et Stitch*, les *Simpson*, *The Flintstones* (*La famille Pierrafeu*)… c'est du pareil au même.

Dès la parution de la série en 1961, il était clair que les Fantastiques feraient l'objet d'une adaptation en dessin animé. De plus, on avait là non pas une vedette, mais une famille entière ! Mois après mois, ils affrontaient des extraterrestres, des super-vilains, comme tout bon héros de dessin animé. Mais le sésame de l'émission télévisée du samedi matin ne s'ouvrait guère… Ce n'est qu'en septembre 1967, soit six ans après la sortie de leur comic, que les Fantastiques ont enfin côtoyé *George of the Jungle* (*George de la jungle*) et *Cool McCool*.

On apprécie davantage l'esprit du dessin animé des Fantastiques que le graphisme ! En effet, il n'a pas révolutionné le genre, même si les personnages s'y prêtaient. Et pour cause : il a été réalisé par Hanna-Barbera ! Le célèbre studio a beau dominer la production des séries animées pour la télévision, il n'en reflète pas moins la Deux Chevaux du cartoon ! Si vous cherchez un dessin animé qui passe de 0 à 100 km/h en 22 mn, avec un intérieur et un extérieur sans surprise, alors H-B a ce qu'il vous faut ! Par opposition, Marvel est la Maison des Idées, le Hard Rock Café de la créativité, le laboratoire des nouveautés ! On aurait pu croire qu'en associant le numéro 1 de l'animation avec celui des comics, on aurait obtenu un vrai feu d'artifice ! Ça aurait été le cas dans les comics, en tout cas. Finalement, il aurait peut-être mieux valu que Marvel et H-B ne fassent pas affaire…

Avec H-B, les personnages Marvel ont l'air de personnages de… H-B ! On n'a rien contre Huddles et Secret Squirrel, mais la Chose et Johnny Storm méritaient une attention artistique toute particulière. Le directeur de l'animation auquel on doit la version animée des Fantastiques a très certainement fait de son mieux, mais il était pris entre deux feux. Si les Fantastiques avaient trop l'air de personnages Marvel, Hanna-Barbera piquait une crise. S'ils portaient trop la "griffe" Hanna-Barbera, alors c'était Marvel qui voyait rouge. En attendant, les dessinateurs étaient payés par les deux ! Bref, ils ont fait ce qu'ils ont pu dans ce contexte.

Dessin : Jack Kirby

La série animée de 1967 était fidèle aux aventures des FF des comics, où l'Homme-Taupe ne tardait pas à représenter un danger pour les quatre héros.

CHAPITRE 2

Dessin : John Byrne

Les Fantastiques… à trois ? En 1978, H.E.R.B.I.E. prend sournoisement la place de Johnny Storm dans la série !

Et ils ne s'en sont pas trop mal sortis : ça aurait pu tourner en *Fantastic Foutoir* ou *Red et les Pussycats* ! La chanson du générique du dessin animé de Spider-Man – sorti lui aussi en 1967 – était plus réussie que celle des FF, mais les Fantastiques avaient une nette supériorité sur Spidey sur un point essentiel : les histoires. Il faut dire que le dessin animé était fidèle au comic, dont les scénarios étaient eux-mêmes conçus sur un mode cinématographique, et que le découpage de l'action était judicieux. En fait, les créateurs de la série animée n'ont eu qu'à coller au comic pour réaliser leurs épisodes, parmi lesquels : *Menace of the Mole Man* (*La menace de l'Homme-Taupe*), *Diablo, The Way It All Began* (*Le jour où tout commença*), *Invasion of the Super-Skrull* (*L'invasion des Super-Skrulls*), *Three Predictions of Dr. Doom* (*Les trois prédictions du Dr Doom*), *Return of the Mole Man* (*Le retour de l'Homme-Taupe*), *Rama-Tut, Galactus, The Micro World of Dr. Doom* (*Le micro monde du Dr Fatalis*), *The Mysterious Molecule Man* (*Le mystérieux Homme-Molécule*). Au final, la série H-B est relativement sympa à regarder, même si Fatalis ressemble au Fantôme de l'Espace fraîchement boulonné !

Mais la fidélité au comic est un peu mise à mal avec le second dessin animé des Fantastiques, qui sort en 1978 dans une version produite par les studios DePathie-Freleng, aux côtés desquels Hanna-Barbera fait figure de maniaque du détail !

C'est à DePathie-Freleng que l'on doit *La Panthère Rose*, un dessin animé minimaliste, abstrait et absurde qui convient très bien au genre et qui a d'ailleurs connu un grand succès.

Le problème, c'est que les Fantastiques n'ont rien à voir avec la Panthère Rose ! Du coup, DePathie a fait un travail de bûcheron sur la série, et le résultat ne s'est pas fait attendre : l'audience du dessin animé a baissé de 25 % ! Bien que ce soit le personnage le plus fun de l'équipe avec son agressivité d'adolescent, et donc le plus intéressant sur le plan de l'animation, Johnny Storm a été éjecté de la série – officiellement, parce qu'il était question qu'il ait son propre dessin animé – , mais si l'on en croit certaines rumeurs, c'est parce qu'il n'était pas convenable de montrer un adolescent en feu, à l'époque…

Pour remplacer la Torche, DePathie a plongé dans son sac à clichés et en a ressorti… un robot du nom de H.E.R.B.I.E. ! Sur TVparty.com, on pouvait lire qu'H.E.R.B.I.E. "ressemblait à une pompe à essence volante", ce qui n'est pas très gentil pour nos bonnes vieilles pompes ! Il ne pouvait pas s'enflammer, mais prendre la forme d'une boîte de soupe chinoise – un talent fort utile quand on sait que la série était au moins aussi violente qu'un épisode des Télétubbies !

Enfin, on aurait pu s'accommoder de cette version des FF si DePathie s'était contenté de sévir sur H.E.R.B.I.E. Eh bien, non. Fusils et violence étant prohibés dans le dessin animé, on tenait les vilains en respect à coups de pistolets paralysants et de grandes bandes velcro, et on les téléportait directement de leur cachette à la prison la plus proche. Bien entendu, pas question de faire mourir qui que ce soit ! Quant à se rabattre sur le long métrage consacré aux Fantastiques… trop mortel aussi ! (Mais nous y reviendrons !)

Malgré la participation de Stan Lee et Jack Kirby au scénario (eh oui !), la série n'a pas fait long feu ! Le premier dessin animé avait de quoi durer une décennie, et il n'a tenu qu'un an ; le second n'aurait pas dû passer l'année, et il a fait son temps ! Pire, H.E.R.B.I.E. a pointé son nez dans le comic !

H.E.R.B.I.E. et ses petits copains ont ruiné la carrière télévisée des Fantastiques pendant les vingt ans qui ont

suivi, même si la Chose a eu sa propre série en 1979 : il y côtoyait non pas les autres membres des FF, mais deux personnages au "profil" similaire, Fred Flintstone et Barney Rubble, vedettes du dessin animé des Pierrafeu. Fred, Barney et la Chose se rencontraient pour de petits interludes humoristiques entre leurs séries respectives. Non, mais vous imaginez Fred, Barney, et un personnage qui fait encore plus fort que Mr Slate et Gary Granite réunis, puisqu'il est réellement en pierre ! Ça, ça vous enterre même un crossover Punisher / Archie ! Comme on doit cette série à Hanna-Barbera, on n'est pas surpris de retrouver tous les travers qu'on a déjà soulignés dans leur travail… plus un : H-B fabrique des dessins animés comme d'autres des tee-shirts taille unique. Moralité, même si ça ne vous va pas, c'est censé vous aller ! Concrètement, toutes les séries H-B ou presque contiennent des personnages standard : le grand gringalet, la jolie fille, la vieille dame grassouillette, l'enfant, etc. ; tout ce petit monde évoluant dans le même type de paysage et de décor. Vous pourriez dire combien vous avez vu de dessins animés H-B qui se déroulaient sur fond de parcs d'attractions, de carnavals ou de cirques ?!

Dessin : Salvador Larroca

La série animée des Fantastiques produite par Hanna-Barbera, malgré le style "maison" du studio, ne manquait pas d'action. En revanche, il lui manquait le personnage de la Torche, déjà engagé dans sa propre série…

Dans la série, la Chose est encore Benjy Grimm, il n'a pas subi sa mutation définitive. Pour se transformer en Chose, Benjy – qui a davantage l'air de sortir de la campagne que d'un quartier craignos de New York – doit cogner deux anneaux l'un contre l'autre en disant : "Thing-Ring – do your thing !" (à savoir "Anneau, fais ton boulot !"). Bref, ça casse tout. La Chose ne devrait pas contrôler sa transformation. Il faudrait qu'il redevienne lui-même juste le temps de se rappeler combien il est heureux quand il échappe à sa prison de pierre. C'est à ce prix qu'il est ce qu'il est : un personnage au caractère unique.

Malgré toutes les bonnes raisons évoquées plus haut, vous aurez sans doute envie de voir à quoi ressemble la Chose avec les Pierrafeu, histoire de vous faire une idée sur la question. Et vous serez consternés au point de regarder l'épisode jusqu'au bout !

Bref, après un an, les Fantastiques ont disparu des programmes télévisés jusqu'en 1994, lorsqu'une nouvelle série animée est sortie dans le cadre de Marvel Action Hour.

La première saison était pire que la seconde, alors que les références et la plupart des voix utilisées pour le doublage étaient les mêmes. Elle comportait des mini-sagas – trois épisodes sur Fatalis, *The Mask of Doom* (*Le masque de Fatalis*), deux épisodes sur Silver Surfer et *Galactus* (*L'arrivée de Galactus*). Quant aux doublages, ils étaient assurés par de très bons acteurs comme Edward Albert, Ron Perlman, John Rhys-Davies et même Mark Hamill, dans le rôle de Maximus. En fait, Marvel a changé de studio d'animation entre les deux saisons : la nouvelle équipe artistique, très motivée par les sommes qui lui étaient versées, a décidé de mettre le paquet dans son travail. Résultat : de très bons épisodes, sans doute les meilleurs qui aient été produits pour une série animée Marvel. Le problème, c'est que comme tout le monde avait été déçu par la première saison, personne n'a regardé la seconde, et elle est passée inaperçue… C'est là tout le drame de la culture pop.

Pour couronner le tout, les épisodes qu'on trouve aujourd'hui encore le plus facilement en vidéo sont ceux de la première saison, et pas de la seconde ! On vous laisse deviner la morale de l'histoire.

Face au dessin animé, on pouvait penser que le long métrage sur les Fantastiques était bon – très bon, même, puisque quelques personnes avaient fait l'effort de se déplacer pour aller le voir ! Hélas, il n'en était rien ! Le film était passable tout au plus, si l'on tenait compte du budget limité et des contraintes de temps qui lui avaient été imposés. Et lorsque *Wizard* répertoriait les 50 meilleurs films basés sur des comics, celui des Fantastiques arrivait

CHAPITRE 2

en 46ème position. Et encore, c'était bien noté. *Wizard* écrivait : « Ce film bâclé n'avait d'autre but que de permettre à Roger Corman de garder la main sur les personnages, dont les droits d'utilisation étaient presque échus. Il ne s'est pas préoccupé une seule seconde de faire un film divertissant… Dans cette sous-mer… nauséabonde, les spectateurs doivent supporter un Jay Underwood soporifique dans le rôle de Johnny Storm. Quant à son fameux "Flamme en avant !", il est ramené au niveau d'un vulgaire gag de dessin animé. "Pensez à tirer la chasse" serait ici une expression beaucoup plus appropriée… »

Et le pire, c'est qu'il y avait encore quatre films classés *après* celui-ci !

Revenons sur cette histoire de droits : Marvel a donc vendu les droits cinématographiques des Fantastiques à un producteur allemand, qui les a vendus à Roger Corman – le pape des séries B – lequel a fait le film et l'a revendu aux Allemands. Puis on s'est empressés d'oublier ce chef-d'œuvre afin que la 20th Century Fox puisse mettre 50 millions de dollars dans un nouveau film sur les Fantastiques réalisé par Chris Colombus, cette fois. Malheureusement, le projet n'a jamais abouti.

Tout ceci nous amène à la période actuelle, où chaque comic Marvel ou presque fait l'objet d'un film. Y compris Iron Fist, c'est dire. Les Fantastiques ont été sages et patients, pourtant, on ne voit toujours rien venir. *Le Punisher*, *Spider-Man* 2, *Blade : Trinity*, *Daredevil* 2, *Elektra*, *Namor*, *Iron Man*, *Hulk* 2, *Werewolf by Night*, *Nick Fury*, et même *Ghost Rider* déboulent sur grand écran, mais les Fantastiques, alors ?

Surprise à l'été 2005 ! C'est Tim Story, le réalisateur du *Taxi* américain et de *Barbershop*, qui s'occupe de nos quatre héros ! S'il donne au film la même dose d'action que dans *Taxi* et le même rythme que dans *Barbershop*, on est sauvés !

Depuis leur création, les Fantastiques ont bénéficié d'histoires écrites comme des scénarios de films, où les dialogues et les images s'articulent harmonieusement. Plus que d'autres personnages, ils possèdent des qualités cinématographiques évidentes. Certes, un défi se pose en termes d'effets spéciaux – comment le corps d'un acteur peut-il s'enflammer ? Comment un homme peut-il s'étirer au point de passer dans le chas d'une aiguille ? Comment représenter un personnage invisible ? Mais après tout, nous sommes à l'ère de l'image de synthèse, et selon les spécialistes eux-mêmes, tout est possible ! Si Daredevil arrive à montrer comment fonctionne son sixième sens, Jane est capable d'être tangible et invisible à la fois ! Si Spider-Man arrive à se balader entre les gratte-ciel de Manhattan, Red Richards est capable de se transformer en trampoline pour récupérer quelqu'un au vol ! Si Hulk arrive à parler – euh, à jeter un tank ! –, la Chose est capable de traverser des murs. Et si Johnny Blaze arrive à se mettre la tête en feu, Johnny Storm est tout à fait capable de s'enflammer tout entier ! Ce n'est plus une question de faisabilité, mais de volonté de faire. Cela dit, on n'en peut plus d'attendre, nous !

Mais tandis que la liste des films basés sur des personnages Marvel s'allonge, on se pose tout de même une question : si les Fantastiques sont prêts pour le grand écran, le grand écran est-il prêt, lui, pour les Fantastiques ?

Dessin : Gene Ha

L'imagerie de synthèse et l'avalanche d'adaptations de comics au cinéma laissent espérer que les Fantastiques réussissent sur grand écran !

CHAPITRE 3

LES FANTASTIQUES VERSION PLASTIQUE

La règle des quatre V des produits dérivés FF : Vintage, Valeur, (sous) Vide et Velveeta

Dans un monde où l'humour ferait loi, le dernier objet à la mode estampillé Fantastic Four serait une reproduction de la Hot Wheels Poison Pinto de 1978 – une voiture qui avait la fâcheuse manie de se transformer en torche au moindre choc – à l'effigie de… la Torche, précisément ! Hélas, l'humour est loin d'être généralisé, et la Poison Pinto a été associée à la Chose, que l'on peut percuter avec 50 camions de napalm sans que ça ne lui fasse ni chaud ni froid. C'est la Hot Wheels Firebird Funny Car de 1978 qui porte l'emblème de la Torche, un choix somme toute assez judicieux par rapport à la plupart des modèles réduits illustrés avec des personnages de comics.

Curieusement, les produits dérivés Fantastic Four oscillent souvent entre le kitsch et le hideux : pas assez bizarres pour qu'on éprouve le besoin de les acheter afin de clouer le bec aux incrédules, et pas assez marrants pour qu'on ait envie de les exposer chez soi. Bref, tout reste encore à faire dans ce domaine !

Pour ce qui est de la quantité et de la diversité des produits, il semblerait que les Fantastiques soient restés coincés quelque part dans l'Amérique profonde. Au début, quand ils arpentaient les rues de New York fiers comme Artaban, il y avait pléthore de créations : ça allait du planeur à la visionneuse en passant par les chœurs sur le disque de Spider-Man (avec la Panthère Noire à la guitare, s'il vous plaît !), le Fantastic Four Big Little Book, les dessins animés, la plaque d'immatriculation Fantastic Four à accrocher sur son vélo (!), le costume de Halloween de Mr. Fantastic, etc. C'était le bonheur, on vivait une époque d'innocence. La collectionnite aiguë n'existait pas, et rares étaient ceux qui recherchaient frénétiquement le moindre objet comme on le voit aujourd'hui sur eBay. On s'amusait, et quand le jouet était usé, on s'en faisait offrir un autre !

Puis les Fantastiques ont pris de la bouteille, on a vu apparaître de nouveaux personnages dans l'univers Marvel, et le flot des produits dérivés a ralenti – sans jamais s'arrêter pour autant.

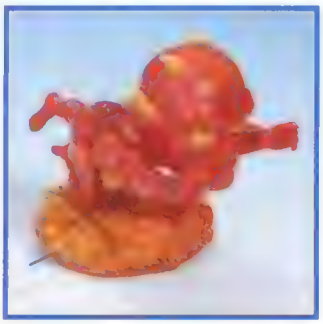
La série animée de 1979 a donné naissance à une nouvelle vague de produits dérivés – les mômes adoraient H.E.R.B.I.E., ou plus exactement, les fabricants de jouets

Un set de figurines très sympa et un magazine de posters en prime : c'étaient les packs Marvel Legends avec Mr. Fantastic, la Chose, la Torche, l'Invisible, et Fatalis.

CHAPITRE 3

faisaient en sorte que ceux-ci adorent H.E.R.B.I.E. Les jeux de rôle et cartes à collectionner sont venus compléter la panoplie. Puis, lorsque la folie des cartes s'est un peu calmée, au milieu des années 90, les figurines ont pris le relais, avant d'être à leur tour détrônées par les mini-bustes de personnages et les jeux miniatures. On a assisté à un vrai défilé de produits dérivés Fantastic Four à partir de la fin des années 70, et ce phénomène risque fort de se prolonger dans le prochain quart de siècle !

Les créations les plus récentes sont belles, superbement réalisées, et ne manquent parfois pas d'humour ! Leur qualité est telle qu'elles peuvent séduire aussi bien les fans de comics que les non-initiés. Mais les objets les plus anciens continuent d'être appréciés pour leur petit côté naïf et parce qu'ils ont fait la joie de tas d'enfants !



Malgré leur côté rudimentaire, il faut reconnaître que ces figurines de la Chose et de la Torche sont vraiment très mignonnes !

Les Fantastiques sont un pur produit de la culture pop d'il y a 40 ans, mais il a fallu un certain temps aux fabricants de jouets pour s'approprier le phénomène. C'est pourquoi leur première réalisation n'a vu le jour que dans la seconde moitié des années 60. Elle comprenait l'adaptation en disque de *FF* # 1 et un des sets de la collection Marvel Flyers de Topps, qui avait imprimé les images de plusieurs personnages : on collait le corps du héros sur le fuselage d'un planeur en balsa, ses bras sur les ailes, et le tout était présenté comme un paquet de cartes de base-ball. Les Marvel Flyers sont chers, d'une part parce que Topps n'en a pas fabriqué beaucoup et d'autre part parce que les enfants qui les ont achetés se sont amusés, les ont lancés dans les arbres et sur les toits jusqu'à ce que le nez du planeur éclate et que les bras tombent ! Deux d'entre eux étaient décorés avec la Chose et la Torche.

Durant les années 60 et 70, les Fantastiques ont également fait un carton avec les costumes d'Halloween. C'est là qu'on se rend compte que les temps ont changé. Aujourd'hui, les enfants ne disposent que d'un choix limité de costumes fabriqués à partir de personnages sous licence. Une fois qu'ils ont essayé les Tortues Ninja, Buzz et Woody, les Power Rangers, Spider-Man et Hulk, ils ont à peu près épuisé toutes les possibilités offertes. Dans les années 60, on pouvait se déguiser en n'importe quel personnage de l'univers Marvel, et le plus drôle, c'est que la personne qui vous ouvrait la porte était très souvent capable de vous donner le nom de votre personnage !

Après les planeurs en balsa de Topps en 1966, on a vu apparaître en 1967 une série de cartes et de stickers produits par Philadelphia Gum. Une horreur. Les personnages, imprimés en noir et blanc, étaient affublés de bulles de texte totalement stupides. Ainsi, sur une carte, la Chose disait : « On est un nouveau groupe de chanteurs : Lui, Elle et Moi ».

Même ratées, ces cartes s'inscrivaient malgré tout dans leur époque. Fleer a également fait des cartes de ce style à l'occasion d'un changement de décennie. Ce qui semble plutôt sortir d'une autre dimension, ce sont les bandes de diapositives que l'on passait dans une visionneuse.

Plus personne n'en produit à l'heure actuelle, mais en 1969, non seulement on en trouvait à la pelle, mais les enfants en raffolaient, ils adoraient se les montrer ! Aujourd'hui, aucun gamin qui se respecte n'aurait l'idée de dire à ses copains : « Hé, si on se regardait des diapos ? » On le prendrait pour un demeuré ! Mais à l'époque, c'était de la folie pure !

Ces bandes de diapositives représentaient le top de la technologie dans l'industrie du jouet du milieu des années 60. Du coup, Marvel s'est investi à fond ! Le " Give-a-Show Projector " (visionneuse à piles) de Kenner qui est sorti en 1968 comportait une petite histoire des Fantastiques sur une bande de sept diapositives. Évidemment, l'histoire n'était pas très sophistiquée : même Jack et Stan auraient eu du mal à plonger les Fantastiques dans une aventure sur sept cases ! Mais les enfants étaient capables de se les passer pendant des journées, des semaines, voire des mois, ce qui explique la naissance de certains produits dans les années 70.

En l'occurrence, cet engouement explique l'arrivée des Mego sur le marché. Ces figurines de super-héros étaient aussi élaborées qu'un bout de bois, mais c'étaient les premières du genre et, à ce titre, elles méritent amplement qu'on s'y arrête.

Il y avait peu de modèles différents et ils circulaient autant que les MP3 maintenant ! Mego sortait des figurines sur toutes les émissions de télévision dès lors qu'elles proposaient un peu plus d'action que *7 sur 7*, comme *Welcome Back, Kotter* ou *Happy Days* (*30 ans après*), ou *The Dukes of Hazzard* (*Shérif... fais-moi peur* !). Quel fabricant oserait de nos jours produire

des figurines sur *Everybody loves Raymond* (*Raymond*) ou *The Apprentice* (*L'apprenti*) ? Si Mego était encore là, ce serait déjà fait !

Les figurines Mego étaient réalisées à Hong Kong par une entreprise qui fabriquait également des sous-vêtements, d'où les motifs bizarres sur certaines tenues que portaient les personnages et le simple fait que les figurines avaient des vêtements en tissu. Les Mego existaient en deux tailles, 20 cm et 30 cm, mais la plupart des personnages, dont les Fantastiques, mesuraient 20 cm. Les figurines étaient articulées à plusieurs endroits, mais on ne pouvait pas leur faire prendre des tas de positions. On avait le choix entre les mettre debout avec les bras repliés sur les côtés, légèrement tournées ou debout avec un bras en l'air ou pliées en équerre en avant (bref, très naturel, comme poses !).

Chaque membre de la famille des Fantastiques a eu son Mego. La figurine de la Chose était même très fidèle à l' "original" – honneur suprême – alors que la Torche, hormis les petites flammes en plastique qui l'entouraient, avait une tête et un corps standard.

Le succès des Mego tient à leur petit côté rétro. Au départ, c'étaient un peu les Barbie des fans de séries télévisées et de comics, puis elles ont fini par devenir une référence pour les fabricants de figurines. Certes, par rapport aux productions actuelles, elles sont très figées. Mais il faut bien un début à tout !

En tout cas, elles sont bien plus sympas que les autres produits dérivés qui ont été lancés sur le marché au milieu des années 70 comme les Fantastic Four Slurpee Cups (gobelets en plastique) ou les stickers Topps.

La série de 40 stickers créée par Topps en 1975 contenait 9 cartes récapitulatives dont le verso reproduisait une partie de la couverture de *FF* #100. Ça, c'était pour la bonne idée. La moins bonne, c'étaient les stickers eux-mêmes, avec des textes tels que : « Bronzez, ne brûlez pas ! » ou « Quand vous êtes chaud, vous êtes chaud ! » (la Torche) ; « J'ai encore raté mon brushing ! » (Médusa) ; « Pour faire respecter la loi, il faut avoir le bras long ! » (Mr. Fantastic). Ces stickers ont été remis en vente en 1976 malgré l'intervention d'une force multinationale et l'élection du président Jimmy Carter !

En revanche, la *Marvel Comics Radio Series* diffusée en 1975 – et qui n'a hélas pas fait long feu – était l'idée la plus géniale de la décennie. Comment comparer 40 malheureux stickers à l'interprétation de la Torche par le délirant Bill Murray ?! Et c'est John Belushi himself qui a failli être la voix de la Chose ! (Finalement, Belushi n'a pas été retenu parce que les producteurs de l'émission ne voulaient pas qu'elle ressemble trop à National Lampoon, un autre programme radio dans lequel Murray et Belushi officiaient déjà.) Stan Lee assurait la partie narrative de cette émission de 5 mn qui passait sur les ondes cinq jours sur sept et suivait la chronologie des aventures des FF. Ces épisodes devaient servir de tremplin à l'adaptation radio d'autres personnages Marvel, mais l'émission n'a pas rapporté assez d'argent pour pouvoir continuer. Néanmoins, l'album *The Adventures of the Fantastic Four*, qui rassemble les premiers épisodes, s'est arraché sur eBay.

En fait, ce n'est pas la seule émission dans laquelle les FF ont exercé leurs talents : une série consacrée à Spider-Man les a mis en scène en 1995 sur la BBC, mais elle n'a pas duré longtemps non plus. Pour l'anecdote : la chanson du générique était composée par Brian May, du groupe Queen !

Autre excellente invention qui n'a pas connu d'équivalent depuis : le disque *Spider-Man: Rock Reflections of a Superhero*, sorti en 1976. Comme son nom l'indique, il n'était pas conçu pour les Fantastiques, mais le quatuor jouait les choristes sur les chansons de Spider-Man ! Quant au groupe lui-même, jugez plutôt : Conan et ses Barbares aux cordes, Silver Surfer aux claviers, Captain America aux percussions, Hulk à la batterie, le Faucon à la rythmique, la Panthère Noire à la guitare électrique, Thor à la trompette et Power Man à la basse ! (C'est vrai, quoi, Carlos Santana n'est pas le seul à inviter des potes à jouer dans ses albums !)

La fin des années 70 a vu la création de produits FF tels que le *Mighty Marvel Super Heroes Cookbook* (livre de recettes avec les plats préférés des héros !), un jeu de cartes et trois jeux de plateau, dont l'un (le meilleur !) associait les FF et Hulk (dans un autre, c'était Spider-Man et dans le dernier, H.E.R.B.I.E.). On vous laisse deviner lequel a le mieux passé l'épreuve du temps !

Parmi les meilleurs produits des années 80, certains n'ont pas été bien mis en valeur, ou n'ont pas été perçus à leur juste mesure. Ainsi, en 1984, TSR a sorti le jeu "*Marvel Super Heroes: The Heroic Role-Playing Game*", basé sur l'univers Marvel. Ce jeu, qui contenait de chouettes dessins de Sal Buscema et John Romita Sr, s'apparentait à la fois au jeu HeroClix et à un synthétiseur.

On pouvait tout aussi bien se mettre dans la peau de la Chose ou de Thor, ou créer son personnage à partir d'une "banque de données" de

La Torche a toujours posé un défi aux fabricants de figurines !

CHAPITRE 3

facultés, de pouvoirs, de forces, de faiblesses, de vies...
Comme les cartes à collectionner, les jeux de rôle Marvel ont connu plusieurs avatars qui étaient tous assez accessibles, même pour un non-initié. Dans le premier jeu, les joueurs avaient la possibilité d'acheter un ensemble de figurines en métal de différents héros et vilains. Le premier assortiment contenait les figurines de trois des quatre Fantastiques (l'absente étant Jane Richards, on peut en déduire qu'elle avait une figurine invisible !). Une extension sur les Guerres Secrètes est sortie la même année, de même qu'un nouveau module, *Murderworld*, créé tout spécialement pour les FF. On y retrouvait Fatalis, Arcade, les Skrulls, la Zone Négative et plein d'autres trucs sympas !
Les modules suivants étaient moins centrés sur les FF que *Murderworld*, mais les jeux lancés par Marvel en 1986, 1998 et 2003 ont été nettement améliorés pour faire face à la concurrence. *The Doomsday Device*, sorti en 1986, où les Fantastiques affrontaient une nouvelle fois Fatalis, était particulièrement cool ! Quant au *Fantastic Four Compendium* – supplément de règles et de contexte – c'était un guide de l'univers des FF très utile pour les fans de jeux de rôle.
Si les jeux de rôle et leurs extensions occupent une niche dans un marché déjà très segmenté, il faut reconnaître qu'ils ont été exceptionnellement bien conçus et qu'en plongeant les joueurs au cœur de l'action, ils savent recréer l'ambiance des comics !
Il ne manquait qu'une seule chose aux jeux de rôle : des visuels percutants ! Une faille qui a été comblée par la nouvelle vague de produits qui ont pris le relais : les trading cards. Cartes et stickers existaient déjà depuis le milieu des années 60 sous différentes formes (rectangulaires, en général) et tailles (6,5 cm sur 9 cm, le plus souvent), la qualité, elle, étant quasiment toujours mauvaise ! Mais ils couvraient un nombre de personnages relativement restreint : dans les années 70, on considérait qu'une série de cartes était exhaustive si elle contenait trois des quatre Fantastiques. Et il en a été de même dans les années 80.
Les choses ont commencé à changer en 1988 avec la sortie de *Marvel Heroic Origins*, la première série complète sur les Fantastiques, et la tendance s'est définitivement inversée en 1990 avec les cartes Marvel Universe produites par SkyBox.
Le simple fait qu'elles portent ce nom était révélateur : pas question pour SkyBox de se contenter d'imprimer 40 reproductions de cases de comics ! Il s'agissait cette fois de fabriquer une grande quantité de cartes avec des dessins originaux, beaucoup de personnages, dans un souci de diversité maximum.
La première série de cartes Marvel Universe comprenait 14 cartes et incluait au moins un membre de la famille des Fantastiques. Chaque illustration était accompagnée d'une reproduction de la couverture du mythique *FF* #1 signée Jack Kirby. Parmi les artistes de cette première série, on comptait Mark Bagley et Tom Morgan, qui furent vite rejoints sur les séries suivantes par de grands noms du monde des comics. Ainsi, dans les Marvel Masterpieces – d'une qualité exceptionnelle – réalisées entre 1992 et 1996, on découvrait les dessins époustouflants de Joe Jusko, George Pérez, Jim Steranko, Dave DeVries, et des frères Greg et Tim Hildebrandt. Ces cartes représentaient la synthèse parfaite entre l'art et la culture pop.
Au début des années 90, alors que les trading cards étaient en plein boom et que les comics doublaient de volume à coups de doubles pages, les figurines ont fait leur retour. Contrairement aux Mego, elles étaient plus petites (13 cm en moyenne), plus articulées, moins réalistes (il faut croire que c'était possible !) et destinées visiblement à être manipulées par des enfants de sept ans !
Toy Biz a sorti ses premières figurines en 1991 mais ce n'est qu'en 1993 qu'on a pu admirer l'équipe des FF au grand complet ! La figurine de Jane Richards était géniale : elle devenait transparente dans l'eau ! Mais les droits d'utilisation de la peinture spéciale qui recouvrait la figurine n'avaient été accordés au fabricant que pour un an, et depuis, Jane est restée opaque... hormis lors de la réédition de la série en 1996.
L'année suivante, Toy Biz a produit un ensemble de figurines sur les FF à l'occasion de la diffusion du dessin animé qui leur était consacré. On y découvrait de belles réalisations de Flèche Noire, la Chose, l'Homme-Taupe, Terrax, Mr. Fantastic, Silver Surfer et Fatalis, mais Johnny et Jane Richards étaient absents de la série. Heureusement, Johnny a eu sa place aux côtés de Fatalis dans la gamme "Deluxe" que Toy Biz a lancée fin 1994. En quoi ces nouvelles figurines méritaient-elles ce nom ? Elles faisaient 25 cm au lieu de 13. Cependant, la tête et le corps des personnages étaient les mêmes que dans la plus petite version.
Au cours des années 90, des figurines toujours plus sophistiquées ont afflué sur le marché. Des vilains comme Blastaar, Dragon Man, Firelord et Gorgone sont apparus en 1995, de même que la Torche (à l'origine, un Silver Surfer recyclé !), Jane Richards / l'Invisible (une Spider-Woman repeinte !), un Galactus de 46 cm de haut (plus pratique pour dévorer les planètes !), la Fantasticar, la navette spatiale de Mr. Fantastic (Mr. Fantastic's Sky Shuttle), et l'aéroporteur de la Chose (the Thing's Sky Cycle). On aurait pu se passer de ce dernier engin, mais Galactus et les autres véhicules sont réussis.

On préfère ne pas s'étendre sur les figurines parlantes de 20 cm de haut fabriquées par Toy Biz toujours, avec la Chose, entre autres, et sur les figurines en métal de 7,5 cm qui mettaient en scène le Silver Surfer contre Terrax, la Torche contre Dragon Man, la Chose contre Blastaar, et Mr. Fantastic contre Fatalis. En revanche, le CD-ROM des FF produit par Toy Biz à la même époque était plutôt bien (dans la mesure où on ne s'attendait pas à un graphisme moderne...). Le CD incluait des dessins des épisodes 242 à 244 des FF, lorsque John Byrne commençait son travail désormais légendaire sur la série.

On ne dira rien non plus sur les POGS des FF, si ce n'est qu'ils existent !

En 1996, une nouvelle ère a commencé pour les FF, avec la sortie chez Fleer d'OverPower, un jeu de cartes à collectionner (ou CCG : "collectible card game"). La première série comprenait bien sûr tous les Fantastiques, mais séparément – ce qui les rendait moins intéressants dans le contexte du jeu et mettait en relief les pouvoirs individuels au détriment des interactions entre tous les membres de l'équipe.

OverPower n'en demeure pas moins ludique, de même que les autres séries qui ont transposé l'univers Marvel dans un environnement de CCG comme Marvel Recharge et le jeu Marvel édité actuellement par Upper Deck. Le petit bémol dans l'affaire, c'est qu'il est difficile en soi de créer un CCG Marvel, en raison de la richesse de l'historique des personnages d'une part, et des attentes des fans d'autre part. Dans les CCG qui ont le mieux marché (Magic : l'Assemblée et Yu-Gi-Oh), l'histoire se développait à mesure que l'on avançait dans le jeu. Mais ce processus n'est pas envisageable pour Marvel, bien que ses personnages correspondent parfaitement à l'esprit du CCG (s'ils avaient été conçus dès le départ dans cet environnement, ils seraient de loin les meilleurs du genre). Une fois adaptés en CCG, les personnages des comics Marvel n'ont plus le même impact. C'est dommage, mais c'est ainsi.

Le succès modéré des derniers CCG Marvel s'explique aussi par le fait que l'éditeur a sorti en 2002 un jeu du même style et qui lui, cartonne : HeroClix. En gros, il s'agit d'un CCG assorti de figurines posées chacune sur un socle où sont comptabilisés les pouvoirs et les points de dégâts. C'est WizKids qui s'est chargé de la réalisation d'HeroClix dans la foulée de Mage Knight, un jeu de miniatures à collectionner (ou CMG : "collectible-miniatures game"). Quand HeroClix a fait son apparition, le concept du CMG était encore tout neuf, puisque seul Mage Knight occupait vraiment ce créneau. Comme en plus Marvel a fait appel au même fabricant, WizKids, pour créer ce nouveau jeu, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes !

Cela étant, le tout que forment les Fantastiques est tellement vaste que même la somme de leurs produits dérivés n'arrive pas à en donner une image complète. HeroClix, comme les autres, est également confronté à cette réalité. Reconnaissons toutefois que les figurines du jeu sont très sympas et qu'elles ne coûtent pas cher, ce qui ne gâche rien !

Les représentations les plus réussies des Fantastiques demeurent à ce jour les bustes et statuettes réalisés à la fin des années 90 et plus récemment par Randy Bowen. La série a commencé en 1998 par un buste en résine de la Chose, et Bowen a enchaîné avec des bustes et statuettes de chacun des membres des FF. Ces dernières ont des socles qui s'imbriquent les uns dans les autres pour former une scène de groupe. Il leur manque pourtant la petite touche d'humour des serre-livres conçus par Diamond Select en 2003, où l'on voit Mr. Fantastic entrer d'un côté et ressortir de l'autre !

Le plus bel objet à collectionner n'est peut-être pas encore né, mais les fans des Fantastiques ont déjà de quoi s'occuper pour assouvir leur passion, sans parler des frais qu'elle peut leur occasionner ! La liste est longue entre les Slurpee Cups et la figurine de la Chose en cage, et certains des produits sont vraiment cool. Alors, elle est pas belle, la vie ?!

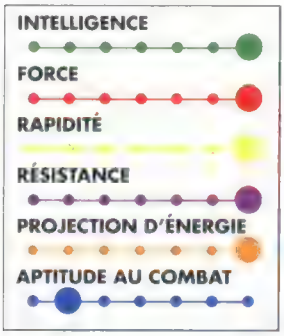
Non, vous n'avez pas de troubles de la vue ! Cette figurine de Mr. Fantastic joue tout simplement avec les règles des proportions !

FANTASTIC FOUR DE A À Z

Dessin : Alex Ross

POUVOIRS/ARMES

- Immense pouvoir cosmique
- Traverse et manipule des univers alternatifs
- Dispose de versions alternatives de Nova et d'avatars de son propre pouvoir



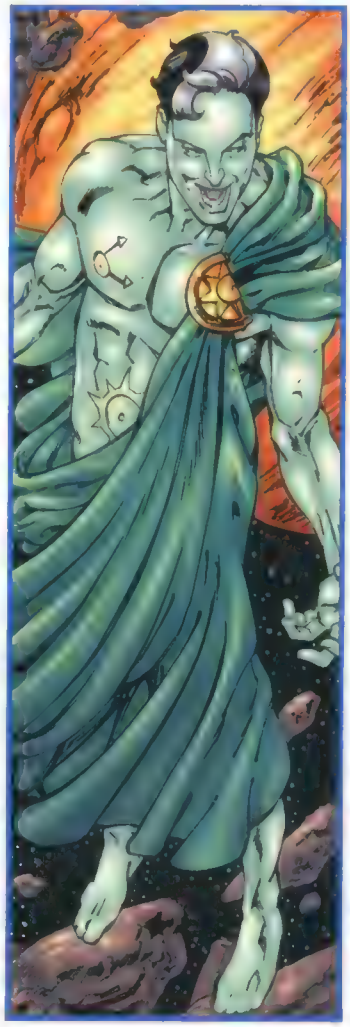
Nom français : ABRAXAS
Véritable nom : Abraxas
Première apparition : *FF @ 2001* (2001) / Marvel Elite 22 (2002)

Taille : Variable
Poids : Variable

Abraxas est issu d'Éternité, l'incarnation du temps dans l'univers. Galactus garde un œil sur sa quête du pouvoir à travers des myriades de lignes temporelles jusqu'au jour où le géant de l'espace meurt dans la "réalité primaire" des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Le déséquilibre cosmique qui s'ensuit laisse le champ libre à Abraxas. Celui-ci accumule alors un pouvoir incommensurable en éliminant Galactus dans les différents plans temporels. Franklin Richards voit dans ses rêves ce que prépare Abraxas. Celui-ci se manifeste finalement dans l'univers des Fantastiques en projetant sur la ville de New York le crâne d'un Galactus assassiné.

Quand les réalités fusionnent, les Fantastiques, épaulés par d'autres héros et un alter ego alternatif de Nova, se retrouvent confrontés aux forces d'Abraxas qui tue Silver Surfer avant de tomber face à Quasar. Les héros réalisent qu'il convoitait l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) dont l'emplacement était inscrit dans la psyché de la Torche (Human Torch) et de trois de ses doubles dimensionnels. Les Fantastiques se rendent donc dans ces autres mondes pour rassembler toutes les informations nécessaires, mais quand la Torche apprend où se trouve l'Annihilateur, le Nova alternatif les trahit et remet le précieux objet à Abraxas qui défie alors les Fantastiques avec sa nouvelle arme.

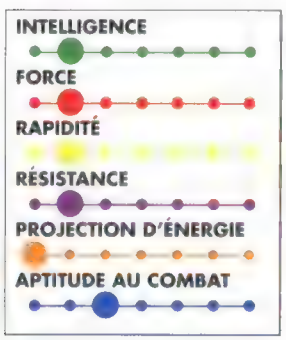
Les Nova d'Abraxas combattent les héros sur divers plans temporels et ces derniers sont sur le point de capituler quand Franklin, allié à Marvel Girl, ressuscite le "premier" Galactus qui s'empare facilement de l'Annihilateur et le confie à Mister Fantastic pour qu'il mette fin aux exactions d'Abraxas en pulvérisant l'univers lui-même, ce qui rétablit l'équilibre, les barrières dimensionnelles et redonne vie au Surfer. Abraxas disparaît dans le processus, semble-t-il. Mais c'est une créature d'origine cosmique et il pourrait bien, sous une forme ou une autre, refaire surface un jour.



ABRAXAS

POUVOIRS/ARMES

- Agilité et qualités gymniques exceptionnelles
- Armes à feu
- Divers véhicules et armes high-tech



Nom français : L'ACROBATE
Véritable nom : Carl Zante
Première apparition : *ST I* #106 (1963) / Inédite en France

Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg

Jouissant d'une fortune apparemment sans limites et prêt à tremper dans tous les mauvais coups, l'Acrobate monte la Torche (Human Torch) contre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) en lui faisant croire que ses amis se vantent de ses propres exploits. Il le convainc de former avec lui le Torride Duo. Il le persuade de cambrioler une banque avec lui, mais le héros le piège en faisant fondre le sol sous ses pieds. Plus tard, Zante commet des crimes sous l'apparence de Captain America. Mais il est rapidement démasqué et arrêté par la Torche. L'Acrobate reprend alors du service, mais Captain America lui fait vite passer l'envie de recommencer.

ACROBAT

AGAMEMNON

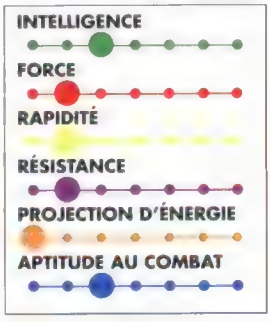
Nom français : AGAMEMNON
Véritable nom : Andrei Rostov
Première apparition : *MTIO* #10 (1975) / Spécial Strange 7 (1977)

Taille : 1,90 m
Poids : 81 kg

Étudiant docile et idéaliste qui a un temps fréquenté Natasha Romanov , alias la Veuve Noire (Black Widow), Andrei Rostov devient rapidement sous le nom d'Agamemnon le chef d'une organisation terroriste internationale baptisée l'Épée du Jugement. Leur objectif est simple : anéantir les oppresseurs de la planète. Ils lancent alors l'opération Poséidon à partir d'une base flottante mobile, opération qui consiste à faire exploser un engin thermonucléaire dans l'Atlantique Nord dans l'espoir de détruire toute la côte est des États-Unis. La Chose (Thing) et la Veuve Noire réussissent à neutraliser le groupe et le S.H.I.E.L.D. arrête Agamemnon.

POUVOIRS/ARMES

- Athlète hors pair
- Contrôle une organisation terroriste richissime



AHAB

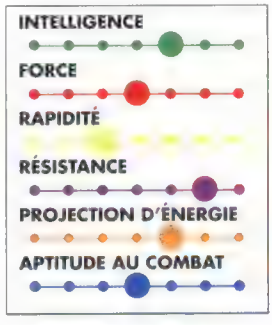
Nom français : AHAB
Véritable nom : Rory Campbell (probablement)
Première apparition : *UXM* #199 (1985) / Spécial Strange 53 (1987)

Taille : 2,10 m
Poids : 170 kg

Chercheur cyborg originaire d'un espace temporel où les Sentinelles (Sentinels) règnent sur Terre, Ahab est aussi le maître de limiers chasseurs de mutants. Rachel Summers, son meilleur élément, se retourne un jour contre lui et manque de le tuer. Il part dans l'époque moderne afin de la retrouver ainsi que son amant du futur Franklin Richards. Il affronte par la même occasion les FF et les X-Men. Il fait provisoirement de Cyclope (Cyclops) et de l'Invisible (Invisible Woman) ses limiers. Mais Rachel et Franklin les délivrent de son emprise. Ahab retourne alors dans son époque d'origine. Rachel finit par terrasser ses Sentinelles, mais Ahab refait plus tard surface en Cavalier d'Apocalypse.

POUVOIRS/ARMES

- Limiers chasseurs de mutants
- Lances d'énergie
- Technologie de pointe



AKHENATEN

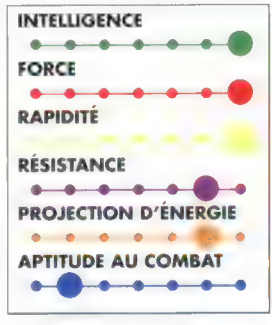
Nom français : AKHENATON
Véritable nom : Amenhotep IV
Première apparition : *IH II* #457 (1997) / Hulk I 42 (1999)

Taille : 1,80 m (variable)
Poids : 90 kg (variable)

Pharaon d'Égypte vers 1350 avant J.-C., il favorise le culte d'un seul dieu (Aten/Aton) et change son nom pour lui donner la signification d'"Aten est satisfait". Rencontrant Apocalypse au cours de son règne, il est plus tard choisi par la puissante entité extraterrestre baptisée Ordre Cosmique. Il quitte alors la Terre et se voit investi pour des millénaires d'un immense pouvoir cosmique via le Cœur de l'Infini. À son retour, il propose aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) de devenir ses gardes du corps. Mais un jour, la Chose (Thing) l'agresse et, pour se venger, il tue presque tous les héros de la Terre. Plus tard, Thanos usurpe le pouvoir d'Akhenaton et retourne dans le passé pour empêcher le pharaon d'acquérir une puissance cosmique et d'accomplir tous ses méfaits futurs.

POUVOIRS/ARMES

- Grande aptitude à manipuler l'énergie, restructurer la matière, etc.



Nom français : L'AIM
Première apparition :
ST I #146 (1966) / Vengeur I 16 (1975)

AIM

Ancienne division de l'Hydra, l'AIM (Advanced Idea Mechanics, en français Études des Technologies de Pointe) quitte le groupe et met à profit ses compétences scientifiques pour vendre des armes et tenter de conquérir le monde, afin d'engendrer une révolution technologique. Le Cube Cosmique (Cosmic Cube), MODOK et le Super-Adaptoïde (Super-Adaptoid) sont parmi les plus belles réussites de l'AIM, mais l'organisation ne parvient pas à en garder le contrôle. Elle emploie un grand nombre d'agents surhumains dont Klaw et l'Enclave.

Après avoir souvent évité les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), l'AIM se retrouve face à eux lors d'un affrontement avec Captain America et le Faucon. La Chose (Thing) combat aussi l'organisation aux côtés de Namor, Giant-Man et Captain America. Au cours de cette rencontre, MODOK expose la Chose au "virus X" qui le mute en une forme monstrueuse. Giant-Man lui rend peu après son apparence initiale. L'AIM s'allie ensuite aux Nuwalis.
Ils partagent leurs technologies, s'opposent au Beyonder et le renversent, mais sont finalement vaincus par les FF.
Plus tard, la Fantastic Force et Captain America se débarrassent de Batch 13, une création de l'AIM.

POUVOIRS/ARMES

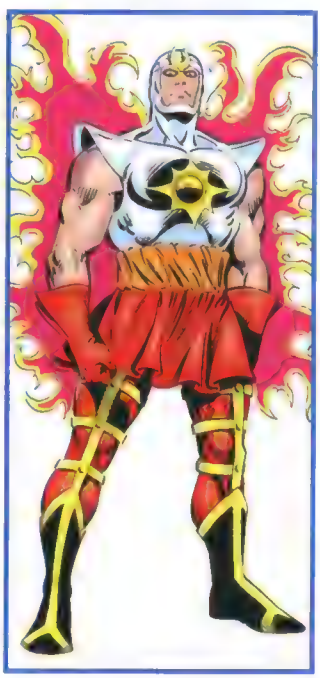
- Capacité de voler
- Manipule l'énergie cosmique
- Conscience cosmique

Nom français : AIR-WALKER
Véritable nom : Gabriel Lan
Première apparition : *FF I* #120 (1972) / Nova 29 (1980)

Taille : 1,88 m
Poids : 104 kg

Le Xandarien Gabriel Lan devient le nouveau héraut de Galactus après le départ de Silver Surfer. Sous le nom d'Air-Walker, il sert loyalement le géant de l'espace dont il sera le messager le plus proche, jusqu'au jour où une troupe de redoutables Ovoïdes le tuent.

Galactus place alors ce qui reste de la conscience d'Air-Walker dans le corps d'un robot à l'image de son héraut. Ce dernier affronte les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) sur Terre lorsque Galactus tente de récupérer Silver Surfer qui détruira finalement son remplaçant. Par la suite, Pyreus Kril, un ami de Gabriel, reprend le flambeau sous le nom de Firelord. Les restes du robot disparaissent dans la nature pour atterrir entre les mains de Machinesmith. L'androïde est de nouveau pulvérisé par Thor et, cette fois, c'est Firelord qui en recueille les débris. Avec l'aide du Surfer, il le remet en état et essaie de rendre son humanité à Gabriel, mais le robot est encore détruit. Galactus importe la conscience restante de Gabriel Lan dans l'ordinateur de son vaisseau pour qu'il continue d'exister au moins sous cette forme-là.



AIR-WALKER

ALPHA FLIGHT

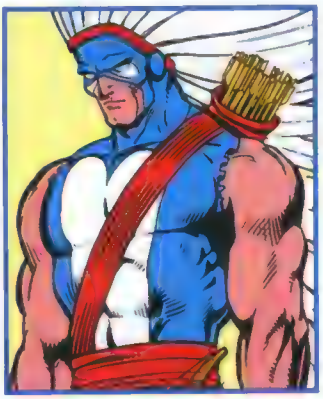
Nom français : ALPHA FLIGHT
Première apparition : *UXM* #120 (1979) / X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

Alpha Flight est le plus célèbre groupe de super-héros canadiens. Il a été réuni par Guardian (alias James "Mac" Hudson), et s'inspire de l'histoire des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Plusieurs membres des deux équipes commencent par travailler ensemble. Ainsi, la Chose (Thing) s'allie à Alpha Flight pour combattre un esprit vengeur du nom de Ranark le Dévastateur. C'est cet épisode qui fera connaître les héros. De même, l'Invisible (Invisible Woman) et Namor leur prêtent main-forte face au Maître (Master), puis Sasquatch et la Chose sont recrutés pour livrer bataille au Champion de l'univers. Mais la première collaboration des deux équipes au complet a lieu lorsque l'instable Headlok jette son dévolu sur un village du Yukon et oppose les deux formations. Miss Hulk (She-Hulk) et les Vengeurs (Avengers) aident plus tard Alpha Flight et Elle (Her/Ayesha) à repousser les attaques du Consortium et de Galactus. Depuis, les FF ont souvent croisé la route des héros canadiens et notamment lorsqu'ils ont été confrontés à Magus et Thanos. Aurora, Diamond Lil, Guardian, Marrina, Northstar, Sasquatch, Shaman et Vindicator sont parmi les membres d'Alpha Flight qui ont régulièrement épaulé les Fantastiques.

AMERICAN EAGLE

Nom français : AMERICAN EAGLE
Véritable nom : Jason Strongbow
Première apparition : *MTIO* @ #6 (1981) / Inédite en France

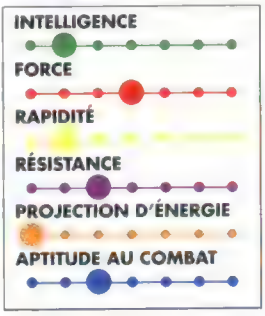
Taille : 1,83 m
Poids : 90 kg



Dans la montagne sacrée de leur tribu, Jason et son frère Ward Strongbow combattent le projet d'exploitation de gisements par une compagnie minière. Lors d'une altercation, ils se retrouvent exposés à des rayons engendrés par l'impact d'une rafale sonique de Klaw sur des minéraux radioactifs inconnus, et héritent de pouvoirs surhumains. Jason suit son frère en Terre Sauvage où, avec l'aide de Ka-Zar et de la Chose (Thing), il déjoue les plans de Klax et de la compagnie minière. Malheureusement, son frère meurt dans la bataille. Sous le nom d'American Eagle, Jason s'alliera à Rom et aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) face aux Spectres Noirs (Dire Wraiths) et aidera le FBI à traquer les criminels.

POUVOIRS/ARMES

- Agilité et endurance surhumaines
- Sens hyper-développés
- Arbalète à flèches spéciales



ANACHRONAUTS

Nom français : LES ANACHRONAUTES
Membres : Apocryphus – Éternel du futur ; capable de voler et de décocher des rafales d'énergie.
Deathunt 9000 – XXII^{e} siècle ; armure et armes high-tech.
Raa – 8000 avant J.-C. ; fragment de rubis, force surhumaine, lance.
Sir Raston – VI^{e}, VII^{e} siècle ; successeur du Chevalier Noir (Sir Percy), épée d'ivoire.
Ssith – Homme-serpent (descendant de Set) d'un lointain passé ; crochets, force surhumaine, écailles résistantes
Tyndar – Guerrier troyen, 1200 avant J.-C. ; invulnérable suite à son immersion dans le Styx
Wildrun – XVIII^{e} siècle, premier Red Wolf du dieu Cheyenne Owayadata ; chasseur et combattant hors pair, bâton
Première apparition : *FF* @ #25 (1992) / Inédite en France

Réunis par Kang au fil des siècles, les Anachronautes combattent les Vengeurs (Avengers) et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) dans la cité de Kang, Chronopolis. Ils croient à la victoire mais ce n'est qu'un leurre. Ils sont écrasés. Plus tard, ils rencontrent un ancien membre de la Time Variance Authority, Alphonse Gamble, travaillent un temps pour Terminatrix, et affrontent pour le compte de Kang des avatars des Vengeurs surnommés Force Works. Apparemment, la plupart auraient péri lors d'une bataille contre les troupes d'Immortus, le maître du temps.

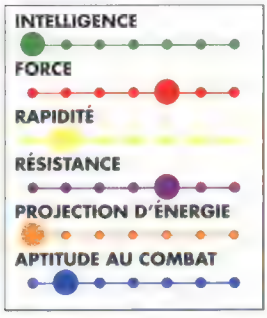
ANDROID MAN

Nom français : L'ANDROÏDE
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *FF I* #79 (1968) / Album Les Fantastiques 9 (1976)

Taille : 1,84 m
Poids : 180 kg

POUVOIRS/ARMES

- Fait tourner ses bras ou d'autres parties de son corps à grande vitesse
- Recherche les gants magiques du Sorcier



Aussi connu sous le nom de Super-Androïde, l'Androïde est l'œuvre du Penseur Fou (Mad Thinker) qui l'a conçu dans l'éventualité où son ancien allié, le Sorcier (Wizard), le trahirait. Endommagé, il se retrouve accidentellement remis sur pied lors de l'assaut d'une base du Penseur Fou. Alors qu'il recherche les gants magiques du Sorcier, il les découvre entre les mains d'Alicia Masters, en même temps qu'un Ben Grimm désespéré. En effet, ce dernier a renoncé à son humanité – puisqu'il croyait être à jamais emprisonné dans le corps de la Chose – pour sauver Alicia. Quand, plus tard, l'Enclave attaque le Baxter Building sur ordre du Dr Fatalis (Dr. Doom), le groupe reconstruit l'Androïde et l'envoie combattre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), mais il est pulvérisé par l'Invisible (Invisible Girl).

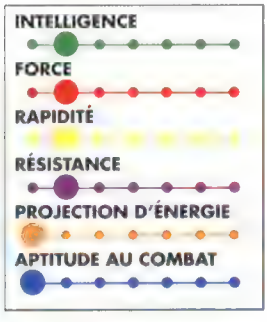
JULIE ANGEL

Nom français : JULIE ANGEL
Véritable nom : Juliette d'Angelo
Première apparition : *FF I* #237 (1981) / Nova 104 (1986)

Taille : 1,67 m
Poids : 52 kg

POUVOIRS/ARMES

- Exceptionnellement souple
- Comédienne amateur



Comédienne laborieuse, Julie Angel rencontre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) via sa co-locataire, Frankie Raye, qui sort avec Johnny Storm. Lorsque Galactus revient sur Terre, Frankie se sacrifie et devient son nouveau héraut. Malgré l'absence de cette dernière, Julie continue de voir Johnny Storm qui la courtise. Mais il n'y aura jamais rien entre eux, car Julie n'a d'yeux que pour l'acteur Grey Landers. Dans l'espoir de devenir célèbre, elle s'installe en Californie, bien décidée à réussir.

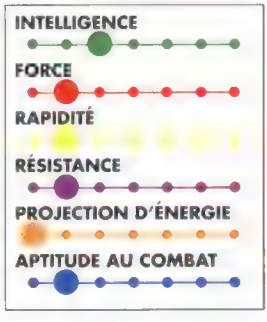
ASBESTOS MAN

Nom français : L'HOMME D'AMIANTE
Véritable nom : Professeur Orson Kasloff
Première apparition : *ST I* #111 (1963) / Album Les Fantastiques 26 (1981)

Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg

POUVOIRS/ARMES

- Armure en "Super-Amiante" pare-balles et pare-feu
- Filet capable d'attraper et de renvoyer des boules de feu, des engins explosifs



Éminent chimiste analytique, Kasloff est bien décidé à faire fortune. Il tente d'utiliser ses inventions pour voler, mais manque de discrétion et de savoir-faire. Il entreprend alors de recruter des malfrats et, afin de devenir un chef de gang respecté, se fabrique une armure. Il défie ensuite la Torche (Human Torch) qu'il terrasse. Il s'en vante, acquiert l'autorité nécessaire et commence à équiper ses hommes. Mais la Torche revient à la charge et le neutralise en brûlant tout l'oxygène de la pièce où il se trouve.

ANT-MAN

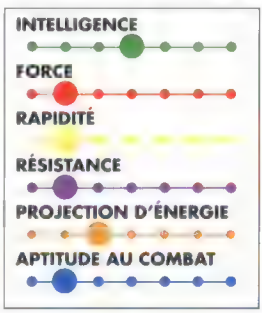
Nom français : L'HOMME-FOURMI
Véritable nom : Scott Edward Harris Lang
Première apparition : *A I* #181 (1979) / Les Vengeurs 7 (1982)

Taille : 1,82 m
Poids : 85 kg

Lang dérobe l'équipement d'Henry Pym pour sauver un médecin qui doit soigner sa fille Cassie. Pym lui permet de garder son matériel à condition qu'il le remplace sous le costume de l'Homme-Fourmi. Il partage alors son temps entre sa fille et ses missions super-héroïques, épaule les Vengeurs (Avengers) et d'autres champions face à divers ennemis dont Pearla (Pearla) et les Hommes-Lézards de Tok qu'il combat aux côtés de la Chose (Thing). Recruté par les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) comme consultant en électronique en l'absence de Mister Fantastic (que l'on croit mort à l'époque), Lang se retrouve entraîné dans des aventures spatio-temporelles et fait ses preuves face aux Starblasters, Aron et d'autres, tandis que sa fille se lie d'amitié avec l'inquiétant Kristoff Vernard.

POUVOIRS/ARMES

- Rapetisse et reprend sa taille initiale grâce aux particules de Pym
- Communique avec les insectes via son casque cybernétique
- Spécialiste en électronique



Souvent complexé devant les héros plus expérimentés, l'Homme-Fourmi oublie ses doutes en venant à bout de la fourmi géante Grottu. Il reste avec les Fantastiques jusqu'au retour de Mister Fantastic et soutiendra l'équipe face au terrible Onslaught. Plus tard, il rejoint les éphémères Héros à Louer (Heroes for Hire), puis s'allie brièvement aux FF reformés par la Torche (Human Torch) suite à la disparition de ses coéquipiers dans la Zone Négative (Negative Zone). Après quoi, l'Homme-Fourmi devient un Vengeur à plein temps. Son activité lui vaut bientôt de perdre la garde de sa fille, mais il reste un héros dévoué et un père attentif jusqu'au jour où il succombe, apparemment, sous les assauts du Valet de Cœur.

AQUARIAN

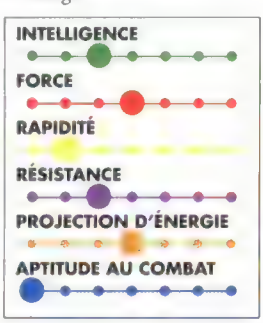
Nom français : AQUARIAN
Véritable nom : Wundarr
Première apparition : (Wundarr) *WAF* #1 (1973) / Strange Spécial Origines 202 (1986). (Aquarian) *MTIO* #58 (1979) / Spécial Strange 35 (1984)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Encore enfant, Wundarr est largué dans l'espace par son père qui craint l'imminente destruction de sa planète Dakkam. Il atterrit sur Terre, dans les marais de la Floride où il reste caché pendant vingt ans et grandit à l'abri de son vaisseau. À l'âge adulte, il a une force surhumaine mais le cerveau d'un enfant. Poursuivi par des agents originaires de Dakkam, Wundarr est secouru par la Chose (Thing) et le Prince des Mers (Sub-Mariner). Ben Grimm, surnommé "Onc Benjy" par son protégé, le prend sous son aile. Il le défend, d'abord face à Namorita, puis aux concepteurs du Projet : PEGASE (Project: PEGASUS).

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Champ neutralisateur annulant toute forme d'énergie



Suite à un accident impliquant le Cube Cosmique (Cosmic Cube), Wundarr tombe dans le coma. Lorsqu'il en sort, il découvre que cet objet a développé ses facultés mentales jusqu'au stade humain normal et l'a doté d'un champ neutralisateur. Il se rebaptise Aquarian et aide la Chose à sauver le Projet : PEGASE menacé par l'Nième Homme (Nth Man). Puis, il entame une croisade en solitaire pour la paix dans le monde. Il contribue à la transformation du Cube Cosmique en Kubik. Il redevient provisoirement Wundarr sous le contrôle de Quantum, avant de reprendre rapidement la forme d'Aquarian. Il vit désormais dans une communauté sur la côte sud de la Californie.

ANNIHILUS

POUVOIRS/ARMES

- Exosquelette résistant
- Survit dans l'espace
- Vole à 250 km/h
- Capsule de contrôle cosmique capable de produire des rafales d'énergie destructrices
- Engendrerait des rejetons à sa mort

Nom français : ANNIHILUS
Véritable nom : Non révélé
Première apparition :
FF @ #6 (1968)
Strange Spécial Origines 274 (1992)

Taille : 1,80 m
Poids : 90 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Sans

Dessin : Joe Bennett

ANNIHILUS

Il y a des milliers d'années, la race supérieure des Tyanniens part semer des spores fécondées sur les planètes stériles de la Zone Négative (Negative Zone). Au cours d'une collision avec un météore, un de leurs vaisseaux s'écrase sur le monde désert et volcanique d'Arthros où son équipage libère les spores qu'il transportait, avant de rendre l'âme. Bien plus tard, une créature insectoïde douée d'une grande intelligence se développe. Jurant de se venger de ceux qui ont provoqué le crash, elle retrouve le vaisseau échoué et désormais vide des Tyanniens. Grâce à un casque enregistreur, elle apprend l'histoire de son peuple et sa "futile arrogance". L'objet lui permet aussi d'augmenter sa force et son intelligence. Très vite, elle maîtrise la technologie qu'elle découvre et crée la capsule de contrôle cosmique qui lui confère un immense pouvoir et l'immortalité tant qu'elle reste en sa possession. L'insectoïde prend alors le nom d'Annihilus – la Mort en Marche – et, fort de son nouveau pouvoir, devient le maître des autres êtres primitifs issus des spores semées sur Arthros. Il récupère également le transmuteur génétique du vaisseau et s'en sert pour faire des créatures qu'il nomme ses Scavengers.

Obsédé par sa mort prochaine, Annihilus décide de tout mettre en œuvre pour anéantir tous les êtres susceptibles, selon lui, d'être une menace. Il se lance alors à la conquête des planètes voisines dans la Zone Négative, et les pulvérise.

Annihilus croise pour la première fois le chemin des terriens à l'époque où Jane Richards (Sue Richards) est sur le point d'accoucher de Franklin. Exposée à de dangereuses radiations, Jane risque de mourir, ainsi que le bébé qu'elle porte. Red (Reed) part avec Ben et Johnny dans la Zone Négative dans l'espoir de trouver un remède. Les considérant comme une menace, Annihilus les attaque et les fait prisonniers. Red réalise alors que la capsule de contrôle cosmique peut sauver Jane. Il réussit à la dérober et s'échappe avec ses amis. Dès qu'il découvre la chose, Annihilus envoie ses Foreurs (Borers) à leur poursuite. Ceux-ci parviennent à s'enfuir, mais ne peuvent retourner sur Terre sans leur appareil. Red draine une partie du pouvoir de la capsule, puis la restitue à Annihilus et lui demande en échange de lui remettre leur matériel. De retour sur Terre, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) sauvent Jane et le bébé, mais Annihilus est désormais conscient qu'il peut être aisément dépossédé de son précieux objet.

Par la suite, Annihilus rencontre les Fantastiques et d'autres héros de la Terre en maintes occasions. Un jour, le Dr Fatalis (Dr. Doom) lui vole même sa capsule. Le Tyannien s'allie à plusieurs reprises à un autre personnage originaire de la Zone Négative, Blaastar, mais les deux individus finissent toujours très vite par s'écharper. Une fois, Blaastar dérobe la capsule d'Annihilus, laissant ce dernier dans un état de faiblesse et de dégénérescence terribles. De désespoir, il se glisse à travers la porte dimensionnelle conduisant à la Terre, ouverte par les Fantastiques présents dans la Zone Négative. Il prend Alicia Masters et Franklin en otage et tente de faire fusionner la planète avec la Zone Négative, manquant de détruire les deux. Survivant de justesse à cette sombre entreprise, il récupère sa capsule et son pouvoir. Parmi ses nombreux ennemis, on compte Janus, Captain Mar-Vell, les Vengeurs (Avengers), les Terrifics (Frightful Four), Spider-Man, Thor et Odin, Eric Masterson (alias le dieu du Tonnerre), la Brute, Adam Warlock, Rune de l'Ultraverse et l'interdimensionnel Blink du groupe des Exilés.

Récemment, après s'être fait voler sa capsule par les N-Explorers de Gideon Trust, Annihilus a été décapité par Hellscout. Mais une enveloppe contenant une forme primitive d'insectoïde a été retrouvée près de son cadavre.

Dessin : Salvador Larroca

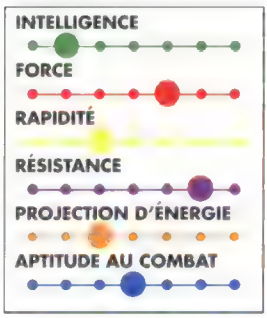
ARKON

Nom français : ARKON
Véritable nom : Arkon
Première apparition : *A I* #75 (1970) / Les Vengeurs 5 (1981)

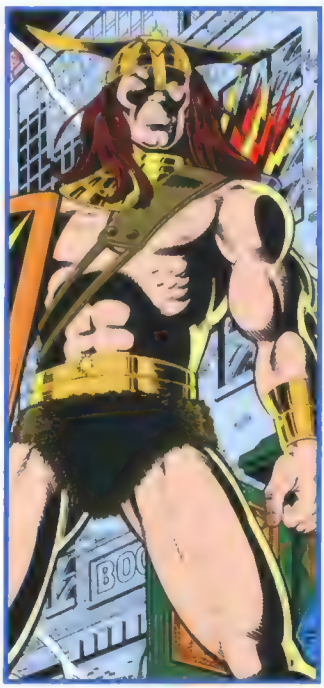
Taille : 1,83 m
Poids : 181 kg

POUVOIRS/ARMES

- Éclairs destructeurs ou ouvrant des portes interdimensionnelles
- Guerrier émérite



Impérion (roi barbare) de la dimension Polemachus, Arkon tente à plusieurs reprises de détruire la Terre afin d'utiliser son énergie pour approvisionner son propre monde dont les réserves sont constamment menacées d'épuisement. Capable de traverser les dimensions grâce à ses éclairs, il est une première fois repoussé par les Vengeurs (Avengers). Iron Man et Thor trouvent une solution pour alimenter sa dimension en énergie, mais le procédé s'avère défectueux et Arkon repart en guerre contre la Terre.



Puis, celui-ci s'engage dans une entreprise ambitieuse impliquant I.T. (IT Plot), qui voit la création de la Terre A (Earth-A) et la destruction de la Cinquième Dimension pour ré-alimenter Polemachus. Il charge Gaard de défendre le Nexus entre les trois dimensions et son monde, mais son plan est déjoué par les Quatre Fantastiques (Fantastic Four).

Plus tard, Arkon oblige des membres des Fantastiques et des Vengeurs à le soutenir dans sa guerre contre Femizonia, conflit qui prend fin lorsqu'il tombe amoureux du chef de ses ennemis, Thundra. Régnant désormais sur Polemachus et Femizonia aux côtés de sa bien-aimée, Arkon a, pour l'heure, abandonné ses projets de conquête.

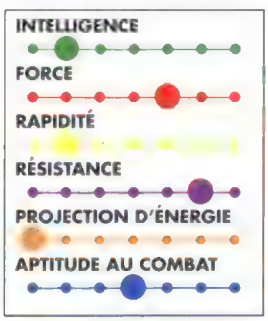
ATTUMA

Nom français : ATTUMA
Véritable nom : Attuma
Première apparition : *FF I* #33 (1964) / Album Les Fantastiques 34 (1984)

Taille : 2 m
Poids : 185 kg

POUVOIRS/ARMES

- Respire sous l'eau
- Trident d'acier



Chef d'une bande de barbares atlantes, Attuma convoite longtemps le trône d'Atlantis, combattant inlassablement le Prince des Mers (Sub-Mariner). À sa première tentative, Lady Dorma alerte les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui aident Namor à repousser l'assaillant, à l'insu du souverain atlante. Attuma fait partie des criminels que le Dr Fatalis (Dr. Doom) a chargés, sous la contrainte, de semer le chaos lors du mariage de Mr. Fantastic et l'Invisible (Invisible Girl). Heureusement, une bombe de l'Hydra contrôlée par Daredevil a envoyé son armée au fond de l'océan.

Namor privé de sa couronne, Attuma, devient le roi d'Atlantis et se ligue avec le Déviant Ghaur et la Lémurienne Llyra pour envahir le monde de la surface. C'est ce qu'on a appelé les "Attaques d'Atlantis". Mais au cours de l'opération, les alliés d'Attuma assaillent Atlantis, faisant des centaines de victimes. Celui-ci met fin au conflit avant d'être destitué. Il reprendra le pouvoir quand Namor rejoindra les Défenseurs (Defenders), mais se verra de nouveau renversé par le Prince des Mers et ses coéquipiers. Attuma est, depuis, resté un incorrigible barbare.

ARON THE ROGUE WATCHER

Nom français : ARON LE GARDIEN RENÉGAT
Véritable nom : Aron
Première apparition : *CM I* #39 (1975)
Strange 82 (1976)

Taille : Variable
Poids : Variable
Yeux : Sans couleur
Cheveux : Sans

POUVOIRS/ ARMES

- Immortalité
- Manipule l'énergie cosmique pour se téléporter, restructure la matière, etc.

Aron est parmi les plus jeunes représentants de la race extraterrestre des Gardiens. Formé par son oncle Uatu – comme tous ses comparses – à respecter l'observation passive, il influe parfois sur le destin des terriens qui le fascinent, et finit par rompre le code des Gardiens en poussant les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et les Inhumains (Inhumans) à se battre. Ainsi, devient-il un rebelle.

Aron utilise les adversaires des Fantastiques comme l'Homme-Dragon (Dragon Man) et les Terrifics (Frightful Four) et, grâce à eux, récupère des échantillons génétiques des héros afin de créer des clones des FF (Fantastic Four Clones). Il substitue alors ses créatures aux véritables héros pour pouvoir étudier leurs actes et tenter de comprendre leur fonctionnement. Mais les clones s'avèrent de pâles copies de leurs modèles, et Aron décide de les placer en état de sommeil pour surveiller leurs rêves qu'il trouve plus intrigants que la réalité même.

Plus tard, Aron capture Alicia Masters et élabore un monde miniature à l'intérieur de son esprit, afin de pouvoir observer un univers de sa création, façonné par les désirs d'Alicia. Quand la Chose (Thing), Mr. Fantastic et Ms. Marvel volent au secours de la jeune femme, Aron les emprisonne dans ce monde artificiel. Mais le Maître des Maléfices (Puppet Master) envoie à la rescousse un Homme-Molécule (Molecule Man) qu'il contrôle mentalement. Une diversion qui donne au Dr Fatalis (Dr. Doom) l'occasion d'attaquer Aron par derrière et de lui soutirer son pouvoir pour l'enfermer dans un conteneur hermétique. Celui-ci est alors placé sous la protection d'Uatu, le temps de retrouver ses forces.

Avant qu'il ne puisse être jugé pour ses actes, les Célestes (Celestials) viennent troubler les Gardiens. Aron profite de cette opportunité pour prendre l'apparence d'Uatu et convaincre les Fantastiques de l'aider à récupérer l'énergie que lui a dérobée Fatalis. Il envisage alors d'engloutir l'univers entier dans un trou noir puis de créer un nouvel espace qui serait son jouet. Les Fantastiques et la Fantastic Force réagissent aussitôt. C'est finalement l'Homme-Fourmi (Ant-Man) qui détruira le matériel devant servir à produire un trou noir. Pour dompter Aron, Uatu le transforme en énergie vive qu'il utilise pour ressusciter One, le chef suprême des Gardiens. Suite à quoi, ces derniers chassent Uatu.

Dessin : Paul Ryan

ASHEMA

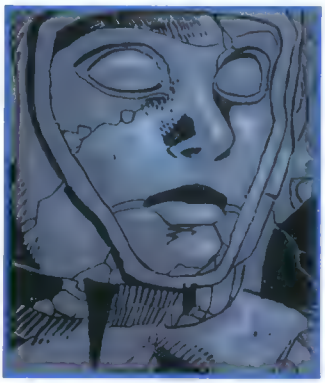
POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir cosmique quasi illimité (sous sa forme céleste) ; fragment de ce pouvoir (sous sa forme humaine)

Nom français : ASHEMA
Véritable nom : Ashema, celle qui écoute
Première apparition : *HRtr* #1 (1997) / Marvel Top 11 (1999)

Taille : 1,70 m (sous sa forme humaine)
Poids : 59 kg (sous sa forme humaine)

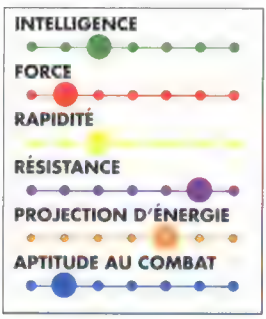
La Céleste (Celestials) Ashema prend forme humaine pour communiquer avec Franklin Richards lorsqu'il engendre la Contre-Terre (Counter-Earth). Elle le somme de se débarrasser de l'une des deux. Il choisit la deuxième. Mais quand les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et d'autres héros s'opposent à cette destruction, Ashema, touchée par l'humanité et l'innocence de Franklin, sacrifie sa nature céleste pour devenir la protectrice de la Contre-Terre. Elle affrontera, par la suite, le Docteur Fatalis (Doctor Doom) et sera faite prisonnière par le Céleste Rêveur (Dreaming Celestial) avant d'être délivrée par les FF et de retourner à ses occupations.



ATOM-SMASHER

POUVOIRS/ARMES

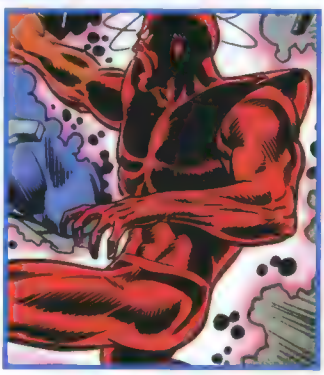
• Se transforme en énergie pure
• Explosions atomiques



Nom français : LE PIRATE
Véritable nom : Ronald et Michael English
Première apparition : (Ronald) *Black Goliath* #1 (1976) / Strange Spécial Origines 187 (1985), (Michael) *MTIO* #85 (1982) / Nova 84 (1985)

Taille : (Ronald) 1,85 m (Michael) 1,83 m
Poids : (Ronald) 79 kg (Michael) 81 kg

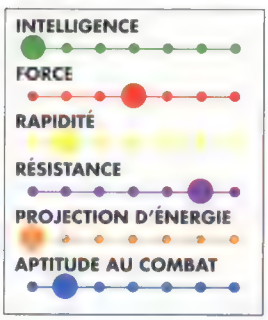
Ronald English travaille à Cross Technological Enterprises (CTE). Avec son frère Michael, il met au point un "radiateur nucléonique" qui lui permet de maîtriser les radiations nucléaires. Il dérobe le conteneur qui renferme l'invention et se métamorphose en Pirate. Mais il est vite neutralisé par le Goliath Noir (Black Goliath) et assassiné par le mercenaire Warhawk, pour le compte de CTE. Michael fabrique alors une copie de sa combinaison, reprend le flambeau et s'attribue le meurtre de son frère. Il mourra en combattant la Chose (Thing), Giant-Man et Spider-Woman (Drew).



AWESOME ANDROID

POUVOIRS/ARMES

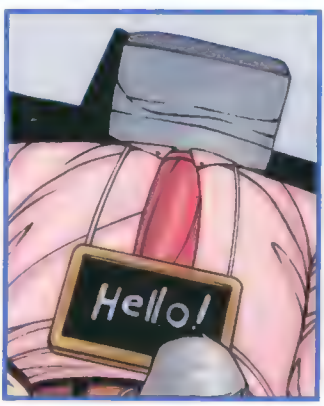
• Prend l'apparence d'objets et de personnes
• Extrêmement malléable
• Souffle, force et résistance surhumains



Nom français : TERRIBLE ANDROÏDE
Véritable nom : Aucun
Première apparition : *FF I* #15 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 4,60 m
Poids : 644 kg

Lorsque le Penseur Fou (Mad Thinker) affronte pour la première fois les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il réussit à prendre le contrôle du Baxter Building et a accès aux notes de Red Richards (Reed Richards). Il découvre ses recherches sur la vie artificielle et les utilise pour concevoir le Terrible Androïde, une arme dont il veut se servir contre eux. Simple d'esprit et obéissant, le robot sert depuis le Penseur Fou loyalement, mais il a aussi été l'instrument du Super-Adaptoïde (Super-Adaptoid) et de Gideon Trust. Il finit par acquérir une certaine intelligence et se délivre de l'emprise de son maître pour devenir l'assistant de Goodman, Lieber, Kurtzberg & Holliway sous le nom du "Terrible Andy".



AVENGERS

Nom français : LES VENGEURS
Première apparition : *A I* #1 (1963)
Marvel : Les Origines 1 (2002)

Si les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) sont la première famille de super-héros de l'univers Marvel, les Vengeurs sont certainement de proches cousins. Les deux équipes ont échangé leurs membres et il a été parfois difficile de les distinguer l'une de l'autre.

Les deux formations se croisent la première fois alors qu'elles sont toutes deux - mais chacune de leur côté - à la poursuite de Hulk. Dès lors, elles coopèrent régulièrement. Ensemble, elles affrontent Annihilus, Thanos, les Skrulls, Galactus et le Beyonder. Leur lutte commune la plus célèbre est sans doute celle qu'elles livrent face à Onslaught, et qui voit la présumée mort de tous leurs membres. Avant de refaire surface, les héros passent un temps sur une Terre alternative miniature, la Contre-Terre (Counter-Earth) créée par Franklin Richards.

Hormis la Torche (Human Torch), tous les autres membres réguliers des Fantastiques ont fait partie des Vengeurs, même si c'était pour de brèves périodes. La Chose (Thing) est le premier à rejoindre l'équipe des Vengeurs dirigée par Œil de Faucon, tandis que Miss Hulk (She-Hulk) entre chez les Fantastiques. En tant que "Whacko" (abréviation de "West Coast Avenger"), Ben doit en découdre avec Master Pandemonium, les Hommes-Chats (Cat People), les Rangers et Deadlock. Plus tard, Mr. Fantastic et l'Invisible (Invisible Woman) servent sous les couleurs des Vengeurs avec Captain America, Thor et Gilgamesh, face au Faiseur d'Orphelins (Orphan Maker), aux démons d'Inferno, aux Sangsues de Xandar et à Super-Nova. Plusieurs membres réservistes des Fantastiques (l'Homme-Fourmi, Crystal et Miss Hulk) ont aussi longtemps fait partie des Vengeurs.

Les deux équipes partagent leurs informations et leur matériel. Ainsi, quand le Baxter Building a été détruit par le Dr Fatalis (Dr. Doom), les Fantastiques sont restés au domicile des Vengeurs le temps de la reconstruction. Edwin Jarvis, le majordome des Vengeurs, a également servi ponctuellement de baby-sitter à Franklin Richards et, bien sûr, le fameux Poker Hebdomadaire des Super-Héros (Floating Super-Hero Poker Game) est alternativement organisé au Q.G. des Vengeurs et à celui des Fantastiques.

BLACK WIDOW

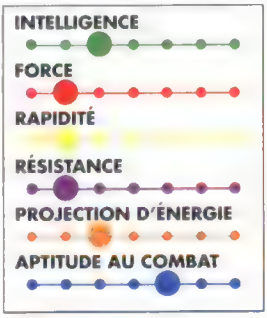
Nom français : LA VEUVE NOIRE
Véritable nom : Natasha Romanov
Première apparition : *TOS I* #52 (1964) / Strange Spécial Origines 193 (1986)

Taille : 1,70 m
Poids : 57 kg

Espionne russe de haut niveau, la Veuve Noire croise le chemin de Ben Grimm il y a bien longtemps, quand ce dernier, l'agent canadien Logan (alias Wolverine), et l'espionne Carol Danvers (qui deviendra Warbird chez les Vengeurs) s'introduisent en Russie pour une mission secrète. La Veuve défie les Américains à bord d'un avion furtif et manque de les abattre avant d'être rappelée à sa base. Elle est récemment devenue un agent des États-Unis et a eu une relation amoureuse avec Daredevil. Si ses activités n'ont guère à voir avec les aventures cosmiques des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), on l'a néanmoins vue à l'œuvre aux côtés de Grimm, aujourd'hui la Chose (Thing), puis face à Nekra et Agamemnon.

POUVOIRS/ARMES

- Formation et expérience d'agent secret
- Bracelets pourvus de câbles et produisant des décharges électriques
- Vieillissement ralenti



AYESHA / HER

Devenus incapables de contrôler Lui (Him), les savants de l'Enclave mettent au point une deuxième créature plus docile. Ils demandent au Dr Strange (Dr. Strange) de pratiquer une chirurgie du cerveau au laser sur ce dernier avant qu'il n'émerge de son cocon. Au début obéissant, Paragon échappe bientôt à leur emprise. Après avoir combattu Hulk, il manque de tuer ses créateurs et entre alors dans un deuxième stade de gestation.

Paragon renaît plus tard sous la forme d'Elle dont le destin est de trouver et de s'accoupler avec Lui/Warlock pour engendrer une race d'êtres parfaits. Apprenant la mort de Warlock, Elle est persuadée de pouvoir le ressusciter. Elle sollicite l'aide d'Alicia Masters, Dragon-Lune et la Chose (Thing) dans sa recherche interstellaire, et rencontre par la même occasion le Maître de l'Évolution (High Evolutionary). Elle finit par retrouver Warlock mais découvre que son âme a quitté son corps. Elle ne peut donc lui rendre la vie. Perdue et désœuvrée, Elle voyage à travers l'espace et apporte son soutien aux autres libérant ainsi les U'sr'Priens du joug tyrannique des U'sr'Prs. Reconnaissants, les premiers la proclament J'Ridia Starduster, "celle qui sème l'espoir". Les U'sr'Prs ont des alliés dans le puissant Consortium intergalactique qui cherche à l'éliminer. Elle se réfugie sur Terre où elle demande aux Vengeurs (Avengers) et à Alpha Flight de l'aider à neutraliser le Consortium, ce qu'ils parviennent à faire à l'issue d'une rude bataille.

Après la résurrection d'Adam Warlock, Elle reprend espoir mais se voit repoussée par ce dernier. Elle cherche un temps le compagnon idéal parmi les héros de la Terre avant de finalement renoncer. Associée à Quasar dans une série de péripéties cosmiques, elle prend alors le nom de Kismet. Elle est grièvement blessée par la petite amie de Quasar, Kayla Ballantine, qui a hérité des incroyables pouvoirs de la Starbrand, une source d'énergie extradimensionnelle issue de la Terre alternative appelée New Universe. Retirée de nouveau dans son cocon, Kismet est récupérée par les savants de l'Enclave qui utilisent son énergie pour retrouver jeunesse et vitalité. Elle reste avec eux le temps de quelques aventures durant lesquelles ils acquièrent un pouvoir cosmique après s'être exposés à celui de Kismet.

Plus tard, l'Enclave se retourne contre elle, lui fait apparemment subir un lavage de cerveau et la refaçonne sous la forme d'Ayesha, "celle qui obéit". Elle devient alors l'instrument de Creuset (Crucible) et combat les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) à Génosha, terrasse et capture les héros à l'exception de Red Richards (Reed Richards). Lors d'un autre affrontement, Ayesha et Creuset sont blessés par une grenade lancée par la magistrate Anderson. On a ensuite revu Ayesha sous l'apparence de Kismet face à un Thanos investi du pouvoir du Cœur de l'Infini.

Nom français : AYESHA / ELLE
Véritable nom : Inapplicable ; anciennement Paragon, Elle, J'Ridia Starduster et Kismet
Première apparition :
(Paragon) *Incredible Hulk Annual* #6 (1977) / Hulk (Flash) 24 (1982),
(Elle) *MTIO* #61 (1980)
Spécial Strange 38 (1984),
(J'Ridia Starduster) *MCP* #35 (1989),
(Kismet) *Quasar* #41 (1992)
Inédite en France,
(Ayesha) *FF III* #11 (1998) Fantastic Four II 11 (2000)

Taille : 1,98 m
Poids : 177 kg
Yeux : Blancs (iris non visible)
Cheveux : Blonds

POUVOIRS/ARMES

- Manipule l'énergie cosmique
- Restructure la matière
- Transmue les éléments
- Force et résistance surhumaines
- Capacité de voler
- Survit dans l'espace
- Ouvre des portes dimensionnelles
- Se régénère à l'abri d'un cocon

Dessin : Salvador Larroca

BATTLEWORLD

Dessin : Mike Zeck

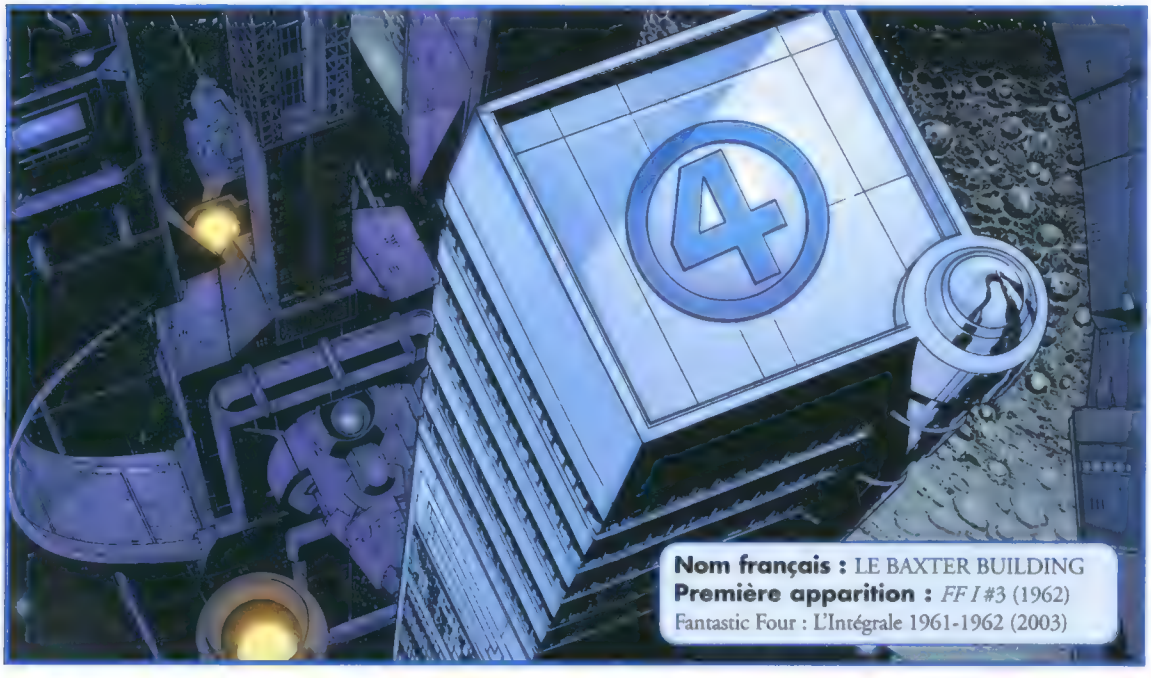
Nom français : BATTLEWORLD
Première apparition : *MSHSW* #1 (1984) / Spidey 66 (1985)

Curieux de connaître la nature du désir, le Beyonder rassemble deux groupes de surhumains. Il crée Battleworld, une planète composée de segments issus de différents mondes, dont la banlieue de Denver sur Terre qui sert d'arène à des guerres secrètes. D'un côté, il y a les Vengeurs (Avengers), les X-Men, Magnéto (Magneto), Spider-Man, la Torche (Human Torche), Mr. Fantastic et la Chose (Thing), de l'autre de vieux ennemis des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Galactus, l'Homme-Molécule (Molecule Man) et le Dr Fatalis (Dr. Doom). Le groupe qui remporte la victoire verra se réaliser son désir le plus cher. Dès lors, les échauffourées se succèdent. Entre deux assauts, la Chose découvre qu'il peut, dans ce nouveau monde, prendre à volonté sa forme humaine ou monstrueuse.

Galactus se met en tête de dévorer la planète. Fatalis, qui est censé contrôler les méchants, parvient à usurper l'énergie du géant de l'espace et, par la suite, le pouvoir du Beyonder. Les héros se dressent contre Fatalis et font diversion, ce qui permet au Beyonder de recouvrer son pouvoir. La guerre finie, Mr. Fantastic élabore un moyen de renvoyer chacun chez soi, mais la Chose décide de rester, Miss Hulk (She-Hulk) prenant sa place au sein des FF.

Unique rescapé humain de Battleworld, la Chose vit une série d'aventures, inconscient que ses désirs altèrent la réalité et créent les situations qu'il rencontre. Un rejeton de la Chose, voulant à tout prix rester humain, se libère et devient un sorcier qui va lui rendre la vie impossible. Ben tombe amoureux de Tarianna, une guerrière capable de se défendre, contrairement à Alicia Masters. Puis, il découvre Leenn qui ressemble à la Latvérie (Latveria) et où il combat un Dr Fatalis géant. Il se livre à cœur joie à ses exercices de pilote de chasse lorsqu'il défend les Tureks contre les Silbens. Il croise même une version alternative du gang de Yancy Street (Yancy Street Gang). Il rencontre des créatures semblables à la Chose. Et il se découvre un côté paternel quand Tarianna et lui doivent s'occuper d'un bébé et le ramener auprès de sa famille. Un jour, Grimm le Sorcier enlève Tarianna. Ben les suit jusqu'à une copie du Baxter Building. À l'intérieur, il apprend le lien qui l'unit au sorcier. S'ensuit alors une bataille épique. Le sorcier prend l'avantage mais Tarianna le transperce de son épée, avant de mourir à son tour dans les bras de la Chose. Croyant sa forme humaine à jamais perdue, la Chose revient finalement sur Terre. Quelques secondes seulement après son départ, Battleworld est littéralement pulvérisé.

BAXTER BUILDING



Nom français : LE BAXTER BUILDING
Première apparition : *FF I* #3 (1962)
Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Dessin : Carlos Pacheco

Construit en 1949 par Jackson Leigh Baxter de la Baxter Paper Company, ce gratte-ciel de 38 étages a déjà une histoire bien remplie lorsqu'il devient le domicile des Quatre Fantastiques (**Fantastic Four**). Il a été le théâtre d'une bataille entre l'équipe de super-héros Première Ligne et leur ennemi Nocturne, au cours de laquelle les cinq étages supérieurs ont été sévèrement endommagés. Red Richards (**Reed Richards**) loue les cinq derniers pour en faire le domicile et le Q.G. des Fantastiques. Il les remet en état et en fait une base ultramoderne. Après des années de conflit avec le propriétaire **Walter Collins**, Richards lui rachète finalement l'immeuble, prenant ainsi la responsabilité de répondre aux besoins des professionnels et particuliers occupant les étages inférieurs. Outre Collins et les Fantastiques, le Baxter Building a abrité d'autres personnages importants dont la secrétaire des FF, **Roberta**, la gouvernante de **Franklin**, **Agatha Harkness**, le baby-sitter de Franklin **H.U.B.E.R.T.**, le portier Sergius O'Hoolihan, le facteur **Willie Lumpkin**, **Alicia Masters**, le gardien Dwayne Samuels, l'agent immobilier M. Curtis, et **Wyatt Wingfoot**.

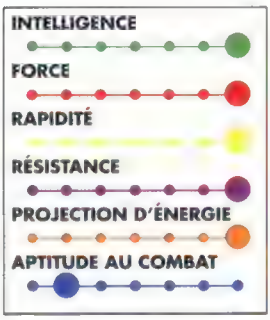
C'est **Kristoff Vernard**, inspiré par un ancien stratagème du Dr Fatalis (**Dr. Doom**), qui détruit le premier Baxter Building en le faisant exploser dans l'espace. Les Fantastiques y perdent une grande quantité de biens irremplaçables. Le Gardien Uatu (**Uatu the Watcher**) réussit à en sauver quelques-uns au dernier moment. Il les conserve un temps pour les étudier avant de les rendre aux héros. Après plusieurs années passées au **Four Freedoms Plaza**, érigé sur le site de l'ancien immeuble, les Fantastiques se voient offrir un nouveau Baxter Building par le vieux mentor de Red, Noah Baxter. L'édifice est quasiment identique à l'original.

Sur les cinq étages des Fantastiques sont entreposés les nombreux véhicules utilisés par l'équipe, les **Fantasticars**, l'avion Pogo (**Pogo Plane**), l'ICBM, les aérocycles, le Stealth-Hawk. On y trouve aussi le garage de la Torche (**Torch**), la salle de gym de la Chose (**Thing**), le labo de Red, la salle de jeux de Franklin, le portail et l'écran de contrôle de la Zone Négative (**Negative Zone**). Une boutique de souvenirs est ouverte au public à l'étage principal. La structure entière du Baxter Building a été renforcée pour résister à tout type d'assauts et est équipée d'un système de sécurité et de surveillance électronique si efficace que tout intrus est aussitôt appréhendé jusqu'à l'arrivée de la police, même quand l'immeuble est vide. Seuls les Fantastiques ou leurs amis ont accès aux cinq derniers étages du bâtiment, grâce à une puce qu'ils portent à la ceinture et qui ouvre les portes de l'ascenseur.

BEYONDER

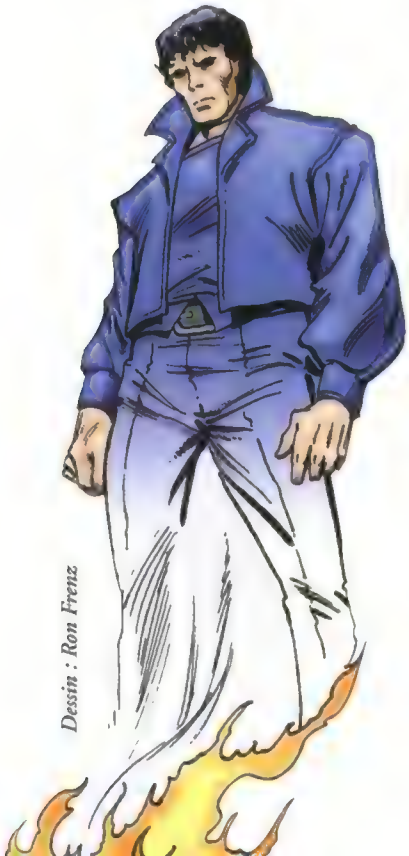
Nom français : BEYONDER
Véritable nom : Beyonder
Première apparition :
MSHSW #1 (1984) / Spidey 66 (1985)

Taille : 1,88 m (variable)
Poids : 108 kg (variable)
Yeux : Bleus (variable)
Cheveux : Noirs (variable)



POUVOIRS/ARMES

- Quasiment omnipotent
- Altère la réalité



Dessin : Ron Frenz

Fasciné par l'évolution et l'intelligence, le Beyonder produit des énergies destinées à des Cubes Cosmiques (Cosmic Cubes). Une fraction d'un de ces volumes d'énergie est transmise à l'Homme-Molécule (Molecule Man). Le reste devient petit à petit intelligent et réalise alors qu'il est incomplet. Il observe la Terre, s'interroge sur la nature du désir humain et fait venir plusieurs surhumains – dont les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) – sur Battleworld afin de les regarder se livrer bataille. Les participants surnomment ironiquement leur kidnappeur le "Beyonder" puisque ce dernier vient "de l'au-delà". L'un d'eux, le Dr Fatalis (Dr. Doom), parvient à usurper le pouvoir du Beyonder, mais les restes de ce dernier investissent le corps de l'associé de Fatalis, Klaw. Le Beyonder réussit à faire douter Fatalis et à lui faire perdre le contrôle de son pouvoir qu'il finit par récupérer avant de renvoyer Fatalis là d'où il était venu.

Plus tard, le Beyonder se rend sur Terre, sous une forme humaine. Au cours de ce voyage, il expérimente diverses façons d'atteindre la plénitude, au contact de nombreux terriens surhumains. Il va même jusqu'à interrompre un combat entre les FF et le Maître de la Haine (Hate-Monger). La Chose (Thing) affronte le Beyonder sur un ring à l'époque où ce dernier rejoint l'UCWF, puis le défend face à la Légion Maudite de Méphisto (Mephisto). Celle-ci réunit 99 individus déchaînés et capables, rien qu'en touchant leur cible, de la détruire avec un tiers de l'univers. Quand la Torche (Human Torch) sombre dans une profonde crise suite à la mort tragique d'un aficionado, Tommy Hansen, le Beyonder l'aide à surmonter sa douleur. Il redonne son apparence au Dr Fatalis que l'on croyait mort mais qui était, en fait, prisonnier d'un autre corps. Réalisant que Battleworld existe dans le futur de Fatalis, et non pas dans son passé, le Beyonder le renvoie dans le temps pour boucler la boucle.

Finalement, celui-ci se dit qu'il ne peut connaître la plénitude que s'il est mortel. Il transfère alors son énergie vitale dans le corps d'un bébé en gestation. De peur de ce qui pourrait naître de cette association, l'Homme-Molécule pulvérise la capsule qui abrite l'embryon. Résultat, le pouvoir du Beyonder se libère dans une énorme explosion qui aurait effacé toute réalité si l'Homme-Molécule n'avait dirigé le souffle vers un monde inhabité où l'énergie du Beyonder a créé un nouvel univers. Plus tard, le Dr Fatalis conduit les Fantastiques vers cette réalité où l'esprit du Beyonder reste très actif. Craignant d'être poursuivi, celui-ci décide de tous les éliminer. Mais Kubik et le Façonneur (Shaper of Worlds) interviennent et lui révèlent ses origines. Comprenant enfin pourquoi il s'est toujours senti insatisfait, le Beyonder fusionne avec l'Homme-Molécule pour donner naissance à un nouveau Cube Cosmique qui deviendra plus tard Kosmos. L'Homme-Molécule s'extirpe ensuite du Cube redevenu entier, avant de séparer le Beyonder de Kosmos. De nouveau réunie à cette entité, l'essence du Beyonder la rend folle. Elle prend alors une forme mortelle et est enlevée par Thanos, son corps servant de prison vivante au Beyonder à l'intérieur de la forteresse interstellaire appelée Kyln.

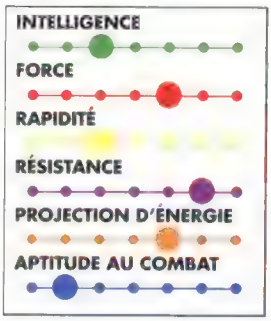
BLACK BOLT

Nom français : FLÈCHE NOIRE
Véritable nom : Blackagar Boltagon
Première apparition : *FF I* #45 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,80 m
Poids : 81 kg

POUVOIRS/ARMES

- Cri fracassant, quasi sonique
- Capacité de voler
- Énergie cosmique
- Force surhumaine



Élevé à l'écart depuis l'enfance jusqu'à l'âge de 19 ans à cause de ses terribles pouvoirs soniques, Flèche Noire reste pratiquement toujours silencieux de peur des dommages que sa voix pourrait provoquer. Selon la tradition, c'est sa cousine Médusa (Medusa) qui transmet sa pensée grâce à un langage des signes qu'ils ont mis au point ensemble.

Il monte sur le trône d'Attilan et devient le roi des Inhumains (Inhumans) malgré l'opposition de son aliéné de frère, Maximus, qui, occasionnellement, lui souffle le pouvoir. La première fois que Flèche Noire s'exile avec ses cousins, il reconquiert le trône avec l'aide des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Il finit par épouser Médusa avec qui il a un fils, Ahura (ou Pope).

Flèche Noire œuvre inlassablement pour que les hommes acceptent enfin les Inhumains. Mais il se heurte souvent à des réactions violentes de la part d'humains xénophobes, mais aussi aux protestations d'Inhumains isolationnistes. Les Fantastiques sont ses plus fidèles alliés parmi les hommes.

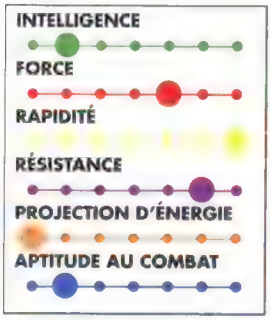
BLUE DIAMOND

Nom français : DIAMANT BLEU
Véritable nom : Pr Elton Morrow
Première apparition : *DMC* #7 (1941) / Inédite en France

Taille : 1,78 m
Poids : 224 kg

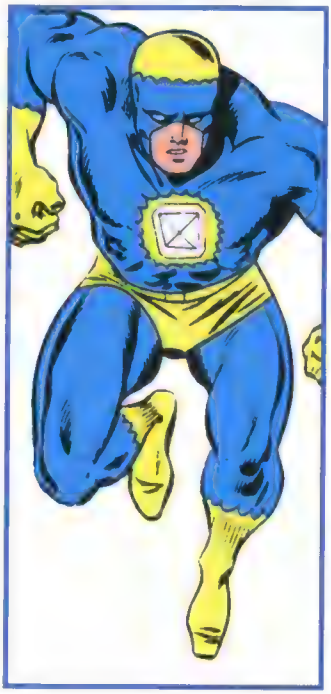
POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Peau dure comme le diamant
- Transformé en diamant vivant par Star-Dancer



Un éclat de pierre alien dote le Pr Morrow d'un corps hyper-dense et à l'épreuve des balles. Diamant Bleu débute alors sa carrière en combattant d'abord des criminels de guerre mineurs tels que le Dr Karlin, avant de rejoindre la Légion de la Liberté (Liberty Legion) et de lutter aux côtés des Invaders contre Crâne Rouge (Red Skull). Lorsque la Chose (Thing) retourne dans le passé en 1942 pour récupérer un cylindre de vibranium égaré, il s'allie à Diamant Bleu et ses amis légionnaires face à Brain Drain, Master Man, Slicer et Skyshark, avant de revenir dans le présent.

Par la suite, on entend peu parler de la Légion. Mais quand l'équipe se dissout après la guerre, Morrow se retire de la scène super-héroïque. Il reprend son travail d'anthropologue et se marie. Mais la vie normale ne le satisfait pas. L'amertume l'envahit, surtout après le décès de son épouse. Il a récemment repris du service quand Star-Dancer a isolé sa ville du Massachusetts afin de l'étudier en détail. Il a donc aidé la Chose à la neutraliser avant qu'elle ne découvre en lui son âme sœur. Métamorphosé et régénéré par Star-Dancer, il a accompagné cette dernière dans l'espace, mais ils ont été séparés quand l'Étranger (Stranger) l'a faite prisonnière. Diamant Bleu est alors retourné sur Terre et a rejoint un nouveau groupe d'Invaders.



BLACK PANTHER

Nom français :
LA PANTHÈRE NOIRE
Véritable nom : T'Challa
Première apparition :
FF I #52 (1966) / Album
Les Fantastiques 3 (1974)

Taille : 1,82 m
Poids : 83 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Odorat hyper-développé
- Vision nocturne
- Griffes anti-métal
- Combinaison en vibranium

Dessin : Liam Sharpe

T'Challa est le fils de T'Chaka, qui règne sur l'état du Wakanda (Afrique) et de N'Yami, morte en couches. Il grandit aux côtés de Hunter, un enfant blanc adopté par son père. Hunter rend T'Challa responsable de la mort de sa mère et lui voue très vite une profonde haine. Il prend plus tard le surnom de Loup Blanc et le commandement de la police secrète du Wakanda, la Haute Zeraze. T'Chaka se remarie avec Ramonda, une Afro-américaine, et T'Challa l'accepte rapidement comme sa nouvelle mère.

T'Chaka forge une dangereuse alliance avec Ulysse Klaw, un explorateur hollandais venu voler le vibranium du Wakanda, sa plus précieuse ressource naturelle. Les habitants du pays ont commencé à extraire ce métal bien des siècles auparavant et se sont aperçus qu'il absorbait les chocs et les fracas soniques. Klaw assassine T'Chaka, mais le jeune T'Challa retourne l'arme sonique de Klaw contre lui et la fait exploser. Klaw y perdra une main. Une fois ce dernier écarté, T'Challa devient le prince du Wakanda. Mais il s'exile loin de son pays, le temps de décrocher un doctorat en physique après avoir suivi des études en Amérique et en Angleterre.

Dessin : Jack Kirby

T'Challa revient finalement au Wakanda. Il obtient le droit de porter le costume de cérémonie de la Panthère Noire. Afin d'accomplir au mieux son devoir, il consomme l'herbe en forme de cœur qui lui confère des sens aiguisés et une force surhumaine. Il règne sur le Wakanda, il dirige le Clan de la Panthère Noire et contrôle l'utilisation du vibranium.

Pendant de longues années, le Wakanda est resté en retrait, le reste du monde soupçonnant à peine son existence. On savait, cependant, que le pays possédait une technologie avancée et de puissantes armes. En guise de premier geste vers ce monde inconnu, T'Challa invite les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) dans l'espoir secret de les défier pour tester ses capacités. Il terrasse ses adversaires, mais Wyatt Wingfoot tire les héros du piège tendu par la Panthère Noire. Ce dernier révèle alors ses intentions cachées aux Fantastiques qui l'aident à neutraliser Klaw lorsqu'il refait surface au Wakanda. Lors de cette deuxième rencontre, Klaw tombe dans un générateur sonique qu'il a lui-même fabriqué et se transforme en son pur, ce qui n'empêche pas T'Challa de le soumettre.

Suite à un entretien avec Captain America, la Panthère Noire se voit proposer d'entrer chez les Vengeurs (Avengers). Il accepte surtout pour observer les héros et déterminer s'ils représentent une menace pour son pays. Mais il devient rapidement un élément dévoué et loyal et se lie d'amitié avec certains membres de l'équipe. Quand ils apprennent ses véritables motivations, la plupart des Vengeurs l'acceptent sans problème, excepté Iron Man qui lui en veut beaucoup. Depuis, les choses se sont arrangées.

Pendant son séjour aux États-Unis, T'Challa se fait appeler "Luke Charles" et devient instituteur à Harlem. Il entame aussi une relation amoureuse avec la chanteuse Monica Lynne. Plus tard, elle le suit au Wakanda où il doit en découdre avec Erik Killmonger, un Wakandien réduit en esclavage par Klaw et désormais revenu au pays pour renverser T'Challa. Une guerre civile éclate à l'issue de laquelle Killmonger est vaincu.
Parmi les meilleurs alliés de T'Challa au Wakanda, on trouve Taku, son conseiller en communication, son garde du corps Zuri, W'Kabi, le chef de la sécurité, N'gassi, son régent, et des membres des Dora Milaje ("les adorées") dont Okoye, Queen Divine Justice et Nakia.

BLACK PANTHER

Ce sont des filles de tribus rivales qui ont été choisies pour servir de gardes du corps à T'Challa, et éventuellement d'épouses, afin de maintenir la paix entre les peuples.

Lors d'une récente visite en Amérique, la Panthère Noire a eu pour escorte Everett K. Ross du département d'État. Depuis, Ross est devenu l'un de ses plus fidèles compagnons et a brièvement assumé le poste de régent au Wakanda en l'absence du souverain. Ses amours avec la belle Monica ne sont plus au beau fixe, surtout depuis que la chanteuse a rejeté sa demande en mariage.

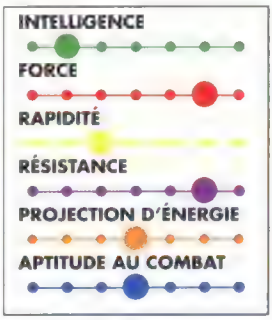
Récemment, T'Challa a été victime d'une rupture d'anévrisme au cerveau. Il a commencé à perdre ses facultés et à avoir des hallucinations. Il a provisoirement abandonné le trône du Wakanda au profit d'Erik Killmonger. Il vit pour l'heure aux États-Unis où il prête de temps en temps main-forte aux Vengeurs. Il a aussi servi de mentor à Kevin "Kasper" Cole, alias le Tigre Blanc, membre du Clan de la Panthère Noire sous l'égide de T'Challa.

Dessin : Sal Velluto

BLASTAAR

Nom français : BLASTAAR
Véritable nom : Blastaar
Première apparition : *FF I* #62 (1967) / Album Les Fantastiques 5 (1974)

Taille : 1,98 m
Poids : 235 kg
Yeux : Gris
Cheveux : Gris



Pendant des années, Blastaar règne en tyran sur Baluur, dans la Zone Négative (Negative Zone), une planète où les Tyanniens ont semé des spores fécondées des siècles auparavant. Puis, un jour, ses sujets se rebellent, lui enfilent une sorte de camisole et l'envoient dériver dans l'espace.

Il réussit cependant à se libérer. Il aperçoit Red Richards (Reed Richards) et Triton qui reviennent de la Zone Négative, les suit jusque sur Terre en traversant le portail interdimensionnel de Red et attaque les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui le réexpédient d'où il vient.

Blastaar revient ensuite plusieurs fois sur Terre, dans l'espoir de la conquérir, mais il est toujours repoussé et renvoyé dans la Zone Négative. Cependant, sur Ballur, l'opinion publique évolue. Blastaar finit par réclamer son trône et convainc ses compatriotes de se constituer un empire interplanétaire. Il rencontre une forte résistance notamment de la part du chef rebelle Dusk. Plus tard, on le voit s'allier à plusieurs reprises à un autre natif de la Zone Négative, Annihilus, mais chaque fois leur entente tourne court. Annihilus tue Nyglar, l'épouse de Blastaar et la mère de son fils, Burstarr. Pour se venger, Blastaar dérobe sa capsule de contrôle cosmique à Annihilus. Lors d'une autre confrontation, Blastarr lui rend son bien involontairement et se retrouve paralysé à l'issue du combat. Les deux ennemis font brièvement équipe avec les Fantastiques face à la Brute et aux Tyanniens. Ils se battent également contre et avec un autre personnage originaire de la Zone Négative, Syphonn, le conquérant en puissance.

Parallèlement, Blastaar s'associe à de nombreux terriens parmi lesquels les Terrifics (Frightful Four), le Super-Adaptoïde (Super-Adaptoid), le Fantôme Rouge et ses singes (Red Ghost & the Super-Apes). Plus tard, le Pr Paxton Pentacost (Prof. Paxton Pentacost), pour qui il a combattu, le ressuscite, et la Torche (Human Torch) et Hulk l'envoient en prison. Une fois libre, il s'attaque aux Inhumains (Inhumans). Puis, il débarque sur Terre, affronte les FF et persuade le Futuriste de s'allier à lui, avant d'être ramené dans la Zone Négative par Franklin Richards.

Un jour, le Grand Esprit des Éternels tente de dissimuler la cité d'Olympia aux yeux des mortels. Ce faisant, il expose accidentellement Blastaar qui, temporairement, désintègre une bonne partie d'entre eux, avant d'être neutralisé par les Éternels et les Vengeurs (Avengers). Une autre fois, le Dr Wilson Ramos fait venir involontairement Blastaar sur Terre où celui-ci joue les terroristes poseurs de bombes. Les FF finissent par le démasquer et se débarrassent de lui grâce au sacrifice de Ramos.

Blastaar a aussi combattu les X-Men, Thor, Captain Mar-Vell et son fils et successeur Genis-Vell/Captain Marvel, Spider-Man, Adam Warlock, les New Warriors, l'extradimensionnelle Blink des Exilés (Exiles) et bien d'autres. Récemment, Genis a tué Burstarr, et gageons que Blastaar cherchera à se venger.

POUVOIRS/ ARMES

- Force et résistance surhumaines
- Survit dans l'espace
- Capacité de voler
- Flammes destructrices jaillissant de ses doigts

Dessin : Al Milgrom

BONHAM

Nom français : BONHAM
Véritable nom : Bonham (nom complet non révélé)
Première apparition : *TSH* (2002) / Marvel Heroes Hors Série 13 (2002)

Taille : 2 m
Poids : 86 kg

Bonham est le chef d'un groupe de femmes vampires. Ils vivent dans un royaume souterrain où les proies sont rares. Alors, il décide de provoquer des explosions dans le métro. Un jour, la Chose (Thing) et Miss Hulk (She-Hulk) sont parmi les passagers accidentés, et une explosion permet à l'Homme-Dragon (Dragon Man) de s'échapper de la prison où l'a envoyée Roxxon. Bonham se jette sur Miss Hulk, attiré par son sang si particulier. La Chose réussit à convaincre l'Homme-Dragon de l'aider et, ensemble, ils repoussent le vampire. Les disciples de ce dernier prennent en chasse le géant qui rejoint la surface et la lumière du jour les anéantit. Bonham, lui, reste dans l'ombre et on ignore aujourd'hui où il se terre.

POUVOIRS/ARMES

- Mains griffues
- Intangibilité
- Sens surhumains
- Prend une forme semi-insectoïde

BORIS

Nom français : BORIS
Véritable nom : Boris (nom de famille non révélé)
Première apparition : *FF* @ #2 (1964) / Marvel Heroes Hors Série 3 (2001)

Taille : 1,73 m
Poids : 86 kg

Lorsque Werner Von Fatalis meurt, il confie son fils Victor à son ami Boris. Quand celui-ci devient le Docteur Fatalis (Doctor Doom), il fait de Boris son bras droit. Depuis, le gitan, la seule personne en qui le tyran de Latvérie ait vraiment confiance, lui est toujours resté fidèle. Le jour où Fatalis perd la raison et se voit destitué par Zorba, Boris rejoint les rebelles loyalistes. Fait prisonnier par ce dernier, il refuse de trahir son maître, même sous la torture. Quand l'héritier de Fatalis, Kristoff Vernard, s'allie aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Zarrko se fait passer pour Boris. On ignore encore comment il a réagi au meurtre par Fatalis de sa petite-fille Valeria.

POUVOIRS/ARMES

- D'une loyauté indéfectible envers Fatalis
- Sagesse

BOUNTY

Nom français : BOUNTY
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF III* #14 (1999) / Fantastic Four II 13 (2000)

Taille : 2,13 m
Poids : 175 kg

L'extraterrestre Bounty est chargée de capturer Caledonia, une alliée des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Son arrivée au Q.G. des FF coïncide avec l'apparition de Marvel Girl, mais elle soutient sa cible face aux troupes d'Hippolyta. Subjuguée par la Chose (Thing), elle affronte l'Homme Absorbant et Titania aux côtés des Fantastiques. Mais elle les quitte quand la Chose repousse ses avances. Elle se fait consoler par Spider-Man avec qui elle se lie d'amitié. On sait que Bounty se plaît sur Terre, mais on ignore, à ce jour, où elle se trouve et quelles sont ses activités.

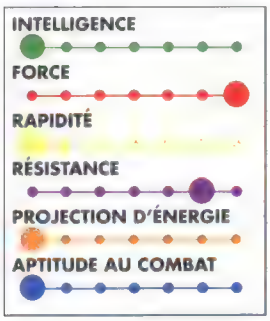
POUVOIRS/ARMES

- Force, vitesse, résistance, agilité et réflexes surhumains
- Diverses armes extraterrestres

BRAGGADOOM

POUVOIRS/ARMES

- Absorbe autrui pour accroître sa taille, sa force et son intelligence
- Encore à l'enfance de l'âge



Nom français : BRAGGADOOM
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *MTIO* #13 (1976) / Inédite en France

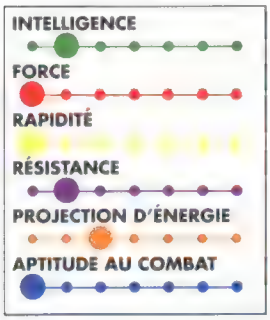
Taille : Variable
Poids : Variable

Arnold Krank est un chercheur quelque peu distrait travaillant pour Krashner's Bio-Systems, Inc. Un jour, par inadvertance, il mélange une substance non identifiée avec des cellules qu'il a lui-même produites. Il crée ainsi une masse verte qui dévore tout le personnel présent dans le bâtiment, sauf lui qui s'est absenté pour aller chercher du secours. Krank demande à Cage et la Chose (Thing) de l'aider à maîtriser le monstre grandissant qui s'est baptisé d'après le bruit que fait la Chose quand il transperce un mur. Mais les héros ne sont pas de taille face à ce Braggadoom qui mesure déjà 90 mètres de haut. Heureusement, quand il se retrouve au fond de l'East River, son corps rétrécit soudain jusqu'à atteindre la taille d'une petite poupée. Krank décide alors de l'élever comme son fils.

BRAIN PARASITES

POUVOIRS/ARMES

- Transforment leur hôte en un monstre primitif
- Produisent des rafales de feu



Nom français : LES PARASITES DU CERVEAU
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *FF I* #227 (1981) / Nova 99 (1986)

Taille : 20 cm de long
Poids : 225 g

Un météorite contenant une enveloppe de cinq larves échoue dans le Lac Perdu en Pennsylvanie. Le Pr Gideon Carruthers et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) mènent l'enquête et découvrent des créatures monstrueuses à la recherche de charbons fossiles pour se nourrir. Créatures qui, étrangement, explosent au combat. L'une d'elles bondit sur Jane Richards (Sue Richards) et les FF réalisent alors que c'est le subconscient de Franklin Richards qui les fait sauter pour protéger sa famille. Red Richards (Reed Richards) parvient à débarrasser Jane des parasites. Après les avoir tous tués, les FF quittent les lieux. Mais ils n'ont pas vu qu'il y avait une autre enveloppe et qu'un parasite courait déjà dans l'herbe…

B-SIDES

Nom français : B-SIDES
Membres : Fateball (Laura Broadbahr) – Boule montrant l'avenir et la vérité, techniques de combat
Mize (Stuart Welles) – Accélère la désintégration physique des objets
Jughandle (Jesse Metuchen) – Traverse et fait traverser les ouvertures spatio-temporelles
Première apparition : *BS* #1 (2002) / Inédite en France

Derniers représentants d'une lignée de surhumains originaires de Raven's Perch dans le New Jersey, les B-Sides sont réunis par Charley Huckle pour promouvoir le super-héroïsme local et en tirer profit. Mais lorsqu'ils tentent de capturer l'ancien héros devenu criminel Docteur Dark (Doctor Dark), ils sont aisément défaits par les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) venus stabiliser le pouvoir de Jughandle. Malgré un certain ressentiment, les jeunes héros aident leurs aînés à mettre fin au conflit qui oppose des adolescents skrull et kree. Les FF sont très peu impressionnés par le trio. On suppose donc que les B-Sides ont continué d'exercer à Raven's Perch, héros de province sans doute appelés à de grandes aventures…

BRUTE

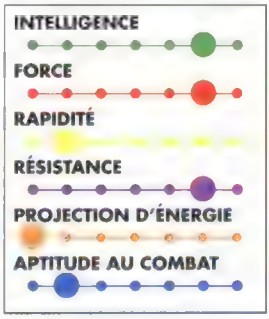
Nom français : BRUTE
Véritable nom : Red Richards (sur la Contre-Terre)
Première apparition : (Red Richards) *MP* #2 (1972) / Etranges Aventures 36 (1974), (Brute) *Warlock I* #6 (1973) / Etranges Aventures 45 (1975)

Taille : (Red) 1,85 m (Brute) 2,40 m
Poids : (Red) 81 kg (Brute) 408 kg

POUVOIRS/ARMES

- Génie de l'invention
- Force et résistance exceptionnelles
- Absorbe et manipule certaines énergies

Originaire de la Contre-Terre (Counter-Earth) du maître de l'Évolution (High Evolutionary), Richards devient l'ami de Victor Von Fatalis pendant leurs études. Un jour, il s'envole dans l'espace avec Ben, Johnny et Jane. Ils se retrouvent exposés à des rayons cosmiques, mais le terrible Man-Beast, qui cherche à contrôler la Contre-Terre, les empêche de muter. Jane sombre dans le coma et Red devient le pion de Man-Beast qui le métamorphose en Brute et l'envoie combattre Adam Warlock qui le terrasse à deux reprises.



Plus tard, la Brute se rend sur la vraie Terre en voyageant clandestinement à bord d'un vaisseau. Il fait brièvement équipe avec les Terrifics (Frightful Four) avant de remplacer au sein des Quatre Fantastiques un Red Richards (Reed Richards) provisoirement privé de ses pouvoirs (Fantastic Four) et qu'il expédie dans la Zone Négative. Il tente de séduire Jane Richards (Sue Richards), mais elle se rend vite compte que ce n'est pas son mari. Finalement, la Brute se sacrifie et reste prisonnier dans la Zone Négative pour sauver Jane des Scavengers. La Brute récupère mais devient complètement fou et entraîne les Tyanniens dans une sombre entreprise visant à prendre le contrôle de la Terre et de la Zone Négative. Débouté par les Fantastiques, il succombe un peu plus tard, apparemment, aux assauts d'Abraxas.

CAGE

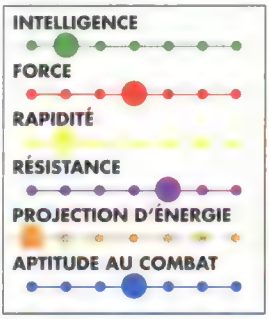
Nom français : CAGE
Véritable nom : Carl Lucas alias Luke Cage
Première apparition : *LCHH* #1 (1972) / Inédite en France

Taille : 1,97 m
Poids : 193 kg

POUVOIRS/ARMES

- Peau dure comme de l'acier
- Force surhumaine
- Tissu musculaire et osseux anormalement dense

Emprisonné à tort, Cage se présente comme volontaire pour une expérience, dans l'espoir d'obtenir la liberté conditionnelle. L'expérience est sabotée et Cage hérite de pouvoirs surhumains. Fort de ses nouveaux dons, il devient un "Hero For Hire", proposant ses services au plus offrant sous le nom provisoire de Power Man. Un jour, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) lui demandent de remplacer la Chose (Thing) qui a temporairement perdu ses pouvoirs. Cage fait bonne impression, notamment en aidant les FF à se débarrasser du Démolisseur. Mais il tombe bientôt sous l'emprise du Maître des Maléfices (Puppet Master) et se retourne contre les FF. Il quitte finalement l'équipe quand la Chose retrouve ses pouvoirs stimulés par un exosquelette.



Plus tard, Cage s'associe à Iron Fist au sein de l'organisation "Héros à Louer" (Heroes For Hire Inc.) et les deux hommes deviennent amis. Ensemble, ils affrontent les Fantastiques qu'ils croient avoir été remplacés par les Spectres Noirs (Dire Wraiths). Mais Cage réalise que ce sont bien les héros quand il demande à Mr. Fantastic de lui dire combien l'équipe a payé ses services. Toujours "Hero For Hire", Cage a récemment joué les gardes du corps pour Matt Murdock. Il est aujourd'hui le petit ami de l'ancienne héroïne Jessica Jones qui attend un enfant de lui.

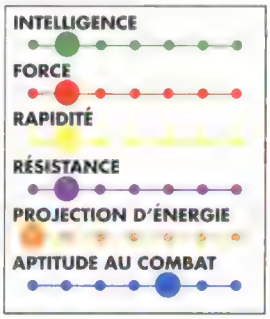
CALEDONIA

Nom français : CALEDONIA
Véritable nom : Alysande Stuart (sur une Terre alternative)
Première apparition : *FF III* #9 (1998) / Fantastic Four II 9 (1999)

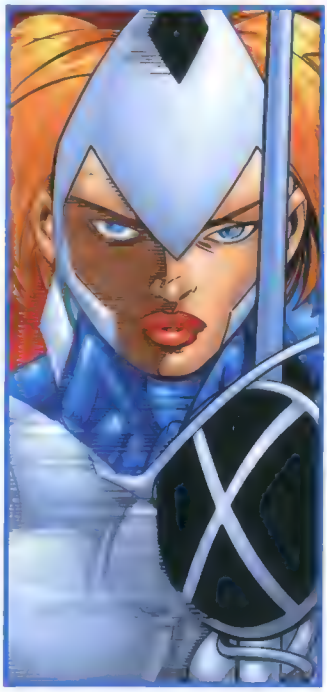
Taille : 1,68 m
Poids : 59 kg

POUVOIRS/ARMES

- Fine lame
- Superbe athlète



Sur une Terre alternative, des envahisseurs massacrent les compagnons de Caledonia. Unique survivante, elle est faite prisonnière et emmenée au Continuum Premier de Roma par des membres des Captain Britain Corps. Secourue et ramenée sur Terre par la Torche (Human Torch), elle élit domicile chez les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). En gage de gratitude, et n'ayant nulle part où aller, elle se propose comme garde du corps et nounou de Franklin Richards quand les Fantastiques partent en mission. Son excellence dans l'art de manier l'épée s'avère très utile face à Bacchae, Bounty, Hippolyta, Pluton (Pluto) et le Terrible Androïde (Awesome Android) du Penseur Fou (Mad Thinker).



Caledonia accompagne Franklin Richards, Marvel Girl (Valeria Richards) et Puppy lors de leur séjour à Haven, une école pour enfants surdoués située à "l'autre bout de l'univers". Quand Franklin et Valeria en reviennent pour aider les Fantastiques menacés par Abraxas, Caledonia et Puppy ne les suivent pas. On ignore aujourd'hui où ils sont et ce qu'ils font.

Il ne faut pas confondre Caledonia avec le brigadier terrien des FF, Alysande Stuart, qui a un frère jumeau, Alistaire, et a travaillé pour la British Weird Happenings Organization (W.H.O.) avant d'être tuée par Jamie Braddock.

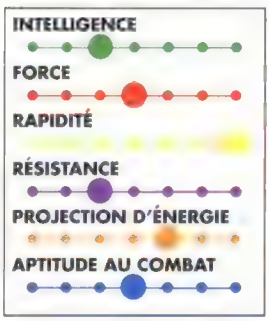
CAPTAIN MARVEL

Nom français : CAPTAIN MARVEL
Véritable nom : Mar-Vell
Première apparition : *MSH II* #12 (1968) / Strange Spécial Origines 178 (1984)

Taille : 1,68 m
Poids : 59 kg

POUVOIRS/ARMES

- Conscience cosmique
- Capacité de voler
- Force surhumaine
- Absorbe et produit de l'énergie solaire



Mandaté sur Terre par une délégation d'officiers krees (Kree), Mar-Vell est accueilli comme un héros et fait de la planète sa terre adoptive. L'Intelligence Suprême (Supreme Intelligence) lui confie les Néga-bandes qui augmentent son pouvoir. L'entité Éon, qui l'a nommé Protecteur de l'univers, le dote également de la conscience cosmique. Pendant quasiment toute sa carrière, il aura un alter ego humain, Rick Jones. Les deux héros échangent régulièrement de place sur Terre et dans la Zone Négative (Negative Zone), n'étant jamais présents ensemble sur notre planète.

La Chose (Thing) épaule Mar-Vell dans ses batailles contre le Super-Skrull, le Basilic (Basilisk), le Boss Barker de Kral et Thanos, et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) lui apportent leur soutien face à la Bande des Dix skrulls (Prime Ten Skrull), et aux Terrifics (Frightful Four). Mar-Vell prend part à de grands conflits interstellaires comme la guerre kree/skrull et la campagne contre un Thanos détenteur du Cube Cosmique (Cosmic Cube). Au cours d'un affrontement, il se retrouve exposé à un gaz qui déclenche chez lui un cancer. Il mourra sur Titan, une lune de Saturne, entouré des Vengeurs (Avengers), des Fantastiques, des Défenseurs et de nombreux autres héros terriens. Après sa disparition, sa bien-aimée Elysius a utilisé l'ADN de Mar-Vell pour donner naissance à un fils, Genis, qui a repris le flambeau, et à une fille, Phyla.

"LICORICE" CALHOUN

Nom français : "CLARINE" CALHOUN
Véritable nom : Joseph Calhoun
Première apparition : *FF I* #291 (1986) / Nova 131 (1988)

Taille : 1,70 m
Poids : 70 kg

En 1936, le clarinettiste de jazz Joseph Calhoun se fait renverser dans une allée et reste dans le coma plusieurs décennies. Quand il sort brièvement de sa torpeur, il remodèle la New York actuelle selon le souvenir qu'il en a gardé, entraînant les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et Nick Fury dans ce flash-back inconscient. Il revit les événements qui l'ont amené à tomber dans le coma, mais lorsque Miss Hulk (She-Hulk) vole au secours du jeune homme qu'il était à l'époque, elle se retrouve prisonnière, avec ses amis, de cette reconstitution onirique de l'année 1936. Fury tente alors de supprimer Adolf Hitler, un acte qui ramène brusquement les héros dans le présent. À ce jour, Calhoun serait encore dans le coma.

POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir mutant faisant inconsciemment de ses rêves réalité
• Capacité de se connecter télépathiquement à autrui

CAPTAIN BARRACUDA

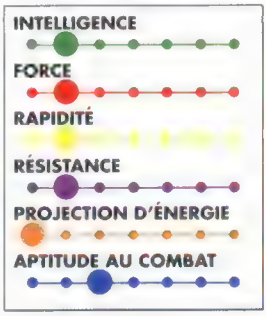
Nom français : CAPTAIN BARRACUDA
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *ST I* #120 (1964) / Strange Spécial Origines 205 (1987)

Taille : 1,83 m
Poids : 95 kg

Pirate des temps modernes, Barracuda et son équipage connaissent leur première défaite lorsqu'ils heurtent un iceberg en s'enfuyant avec Dorris Evans qu'ils ont enlevée lors d'une échauffourée avec la Torche (Human Torch) et Iceberg. Son bâtiment est sérieusement endommagé dans la bataille qu'il livre à Namor – après avoir dérobé le rayon omnidirectionnel – puis à Hulk à l'époque où il met au point ses armes gamma. Plus tard, il s'empare, de la corne de Proteus atlante avec laquelle il somme les monstres sous-marins d'attaquer Manhattan. Mais Namor et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) déjouent ses plans. L'arsenal de Barracuda est composé de filets électrifiés, d'un faisceau gamma mutagène, d'un rayon paralyseur et du fameux rayon omnidirectionnel capable de contrôler la trajectoire d'armes sous-marines.

POUVOIRS/ARMES

• Bâtiments submersibles à la technologie avancée et équipés d'armes diverses



CAPTAIN ULTRA

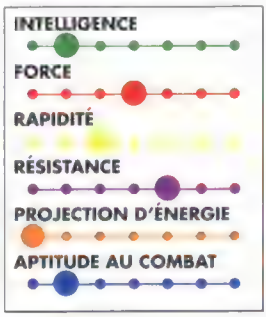
Nom français : CAPTAIN ULTRA
Véritable nom : Griffin Gogol
Première apparition : *FF I* #177 (1976) / Nova 75 (1984)

Taille : 1,80 m
Poids : 79 kg

Après avoir hérité de pouvoirs surhumains suite au traitement d'un psychologue alien, Gogol fait son entrée dans le monde des héros et des criminels en rejoignant d'abord les Terrifics (Frightful Four), qui retiennent alors prisonniers les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Mais sa peur du feu le handicape et il décide de devenir un super-héros. Il intègre les Défenseurs (Defenders) le temps d'une journée, puis s'associe à Thor lorsque ses prouesses commencent à mettre en danger la vie d'autrui. Il finit par surmonter sa pyrophobie et obtient quelques succès notamment face au sinistre démon Ekl'r et à Mud Pi.

POUVOIRS/ARMES

• Force, vitesse, résistance, agilité, réflexes surhumains ; capacité de voler, intangibilité, vue radioscopique, souffle exceptionnel ; transforme ses vêtements en costume



CAT PEOPLE

Nom français : LES HOMMES-CHATS
Première apparition : *Adventure into Fear* #22 (1974) / Dracula 7 (1975)

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoirs mystiques
- Sens aiguisés
- Force, agilité, vitesse, réflexes, etc. des félins

Nés à l'origine au Moyen Âge, de la magie du sorcier Ebrok, la plupart des Hommes-Chats s'installent au Pays Intérieur et se transforment en démons. Les autres, restés sur Terre, font de Greer Nelson leur championne et la baptisent Tigra. Plus tard, ils disparaissent dans des circonstances non élucidées. La Chose (Thing) se rend au Pays Intérieur avec les Vengeurs (Avengers) pour en apprendre plus sur les origines de Tigra. Il est alors accueilli chaleureusement. Mais lorsqu'il y retourne avec les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il découvre la nature diabolique des Hommes-Chats qui obéissent désormais aux ordres de leur nouveau maître, Belasco.

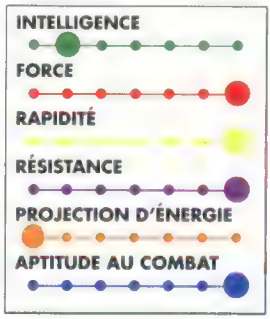
CHAMPION

Nom français : CHAMPION
Véritable nom : Tryco Slatterus
Première apparition : *MTIO* @ #7 (1982) / Inédite en France

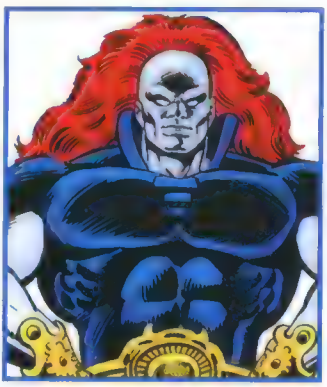
Taille : 2,80 m
Poids : 930 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et réflexes cosmiques
- Quasi insensible à la douleur
- Maîtrise des milliers de techniques de combat extraterrestres



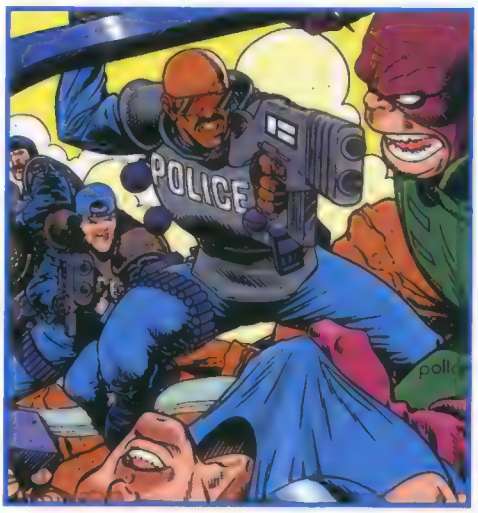
Le Champion fait partie des Doyens de l'Univers. C'est le dernier survivant de son espèce. Il voyage de monde en monde, affronte en duel et à mains nues les meilleurs combattants existant dans l'espace et menace de détruire leur planète s'ils refusent de relever le défi. Sur Terre, il défait aisément la plupart de ses adversaires et notamment la Chose (Thing) qui ne se résout pas à abandonner. Le Champion finit donc par reconnaître que, s'il est supérieur à Ben physiquement, il ne peut briser la détermination du héros. Et avant de tirer sa révérence, il lui fait l'honneur suprême de lui offrir une éventuelle revanche.



CODE: BLUE

Nom français : CODE : BLEU
Première apparition : *TH I* #426 (1990) / Inédite en France

Piloté par le lieutenant Marcus Stone, un officier de police convaincu que les hommes normaux peuvent terrasser n'importe quel surhumain, Code : Bleu est une unité d'intervention spéciale équipée d'armures et d'un arsenal d'assaut, et entraînée pour appréhender tout ennemi surhumain. Souvent associée à Thor face à des opposants terriens ou asgardiens, l'unité Code : Bleu rencontre pour la première fois les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) quand la Torche (Human Torch) met accidentellement le feu à l'Empire State University et qu'on la charge d'arrêter le héros. L'Invisible (Invisible Woman) résout le problème. La Torche se rend avant de s'échapper sous l'impulsion de Paibok qui le pousse à commettre des actes criminels. Finalement, les choses s'arrangeront. Depuis, les deux équipes coopèrent régulièrement. On les a notamment vues à l'action face à Diablo mais Code : Bleu reste prête à intervenir contre tout surhumain qui transgresserait la loi, y compris les FF.



CELESTIALS

Nom français : LES CÉLESTES
Première apparition : *Eternals I* #2 (1976) / Strange 91 (1977)

Géants de 300 mètres de haut nés dans les galaxies et vivant dans l'hyperespace, les énigmatiques Célestes, visitent les nombreuses planètes de l'univers, souvent par série de quatre "vagues". Leurs expériences font apparaître trois races sur chaque monde – les Déviants, génétiquement instables, les Éternels génétiquement parfaits, et une forme de vie basique pouvant subir des mutations génétiques.

POUVOIRS/ARMES

- Manipulent l'énergie cosmique
- Quasi omnipotents
- Invulnérables

Sur Terre, les Célestes engloutissent les continents d'Atlantis et de Lémurie lors de la deuxième vague, environ 18 000 ans avant J.-C., et testent la résistance de la planète lors de la quatrième vague. La Terre échappe à un triste sort grâce à l'intervention de la déesse Gé qui propose comme messagers douze jeunes humains remarquables baptisés les "Jeunes dieux" et qui ont, depuis, été formés par les Célestes dans l'espace. Ces derniers s'opposent régulièrement aux Gardiens et, lors d'une de leurs altercations, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et la Fantastic Force viennent au secours d'Uatu. L'Invisible (Invisible Woman), dont le pouvoir émane de la même source, parvient à les repousser. Depuis leur première visite, les Célestes sont rarement retournés sur Terre. Ils se sont manifestés lorsque **Franklin Richards** a engendré la Contre-Terre (Counter Earth) pour lui demander de choisir l'une des deux. Grâce à la Céleste Ashema, on a fini par trouver un moyen de sauver les deux planètes, à la condition que les héros de la Terre-616 (Earth-616) retournent dans leur monde d'origine.

CHAMPIONS OF XANDAR

Nom français : LES CHAMPIONS DE XANDAR
Membres : Nova (Richard Rider) – Force, endurance et résistance aux blessures surhumaines ; capacité de voler
Nova-Prime (Tanak Valt) – Force, endurance et résistance aux blessures surhumaines ; capacité de voler
Le Diamant (Arch Dyker) – Peau dure comme le diamant
Le Protecteur (Thoral Rul) – Pouvoirs psioniques ; téléportation
Volt (Rieg Davan) – Énergie syfon décuplant sa force
La Comète (Harris Moore) – Capacité de voler, projection d'énergie électrique
Le Redresseur (Frank Moore) – Athlète émérite ; pistolet à corde
Première apparition : *N I* #24 (1979) / Nova 25 (1980)

Après avoir survécu de justesse à l'invasion des Luphomoïdes, la planète Xandar est reconstruite avec l'aide des Gardiens. Mais peu après, c'est l'empire skrull qui l'attaque.

Les héros qui deviendront plus tard les Champions de Xandar sont réunis sous l'égide du fourbe Sphinx. Celui-ci les oblige à le conduire sur leur planète où il dérobe de précieuses informations sur leur système informatique très avancé. En dépit de l'intervention des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), les Champions ne parviennent pas à neutraliser le Sphinx qui retourne sur Terre après avoir emprisonné les FF. De nouveaux Champions, associés au Chevalier de l'Espace Rom, repoussent, plus tard, une autre invasion skrull, malgré la mort du Redresseur et la trahison du Diamant.

La trêve est de courte durée car Xandar essuie bientôt un nouvel assaut du pirate de l'espace Nébula. Et cette fois, l'envahisseur détruit la planète et tous ceux qui y vivaient, y compris les Champions. Récemment, Nova (Ryder) a puisé dans son énergie pour reconstruire Xandar qui a commencé à cloner ses anciens habitants, mais on ignore, à ce jour, si les Champions l'ont été.

Nom français : LES CAFARDS
Première apparition : *MGN* #18: *The Sensational She-Hulk* (1985) / Inédite en France

COCKROACHES

POUVOIRS/ARMES

- Intelligence collective
- Pénètrent toute forme de vie humaine ou animale et la consument de l'intérieur
- Résistent aux radiations
- Innombrables agents à travers la planète

Un grand nombre de cafards se retrouvent exposés à des radiations nucléaires massives lors d'expériences menées dans les années 40 et 50. Certains développent une intelligence collective. Suite à un dernier test dans le désert du Névada, des cafards découvrent qu'ils peuvent s'introduire dans le corps d'êtres humains et ainsi favoriser leur plan de conquête du monde. Leur première victime se nomme Will Campbell. C'est un prospecteur assez âgé qui se promenait près de leur base. Au fil des décennies, les cafards investissent de nouveaux hôtes.

Un jour, les cafards infiltrent l'hélicoptère du S.H.I.E.L.D., alors que l'agent Roger Dooley capture Miss Hulk (She-Hulk) afin de mesurer la menace qu'elle représente. Ils s'introduisent dans le corps de notre homme, sabotent l'appareil et provoquent un crash. Les cafards tentent alors de prendre possession de Miss Hulk pour l'empêcher de désactiver la pile atomique qui se trouve à bord de l'hélicoptère. Ils échouent mais plusieurs questions demeurent. La présence des cafards au moment de la capture de l'héroïne était-elle une simple coïncidence ou la conséquence d'une conspiration ? Combien existe-t-il de cafards sur la planète ? Pourquoi, ces dernières années, a-t-on assisté à tant de phénomènes impliquant ces insectes – le pouvoir de contrôler les cafards de Marcia Kenwall, le Peintre et le père Darklyte nihiliste qui se désintègrent dans une pluie de cafards, l'extradimensionnel quasi invincible Tordenkakerlakk (le Cafard-Tonnerre), le Cafard (l'ennemi du canard Howard), l'Héritier de l'au-delà investi de pouvoirs par le Maître de l'Évolution (High Evolutionary), le programme Kree du Poursuivant, la présumée armée de cafards du mégalomane Medallion ? La vérité est ailleurs…

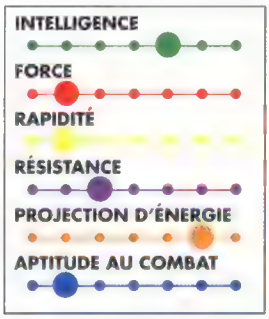
CRUCIBLE

POUVOIRS/ARMES

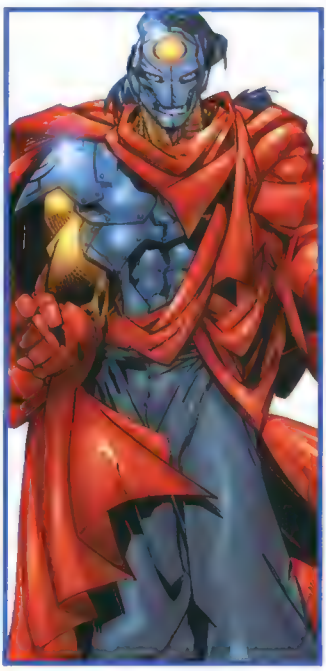
- Armure très résistante
- Transmutation, animation et façonnage des éléments, dont les tissus vivants
- Utilise des produits chimiques pour divers effets
- Armes très sophistiquées

Nom français : CREUSET
Véritable nom : Wladyslav Shinsky et Maris Morlak
Première apparition : *FF III* #3 (1998)
100% Marvel Fantastic Four 1 (1999)

Taille : (Shinsky) 1,78 m (Morlak) 1,70 m
Poids : (Shinsky) 81 kg (Morlak) 69 kg



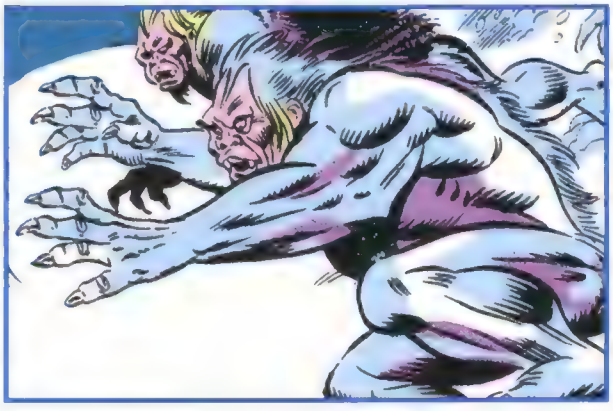
Ce sont les Moines du Destin (Monks of Doom) qui offrent leur armure Creuset aux deux membres de l'Enclave Morlak et Shinsky. Ces derniers tuent alors une bonne partie d'entre eux et réduisent les autres en esclavage. À Stockholm, Morlak/Creuset attaque un congrès d'éminents physiciens afin d'attirer Red Richards (Reed Richards) sur les lieux. Au cours du combat qui s'ensuit, Creuset s'approprie le génie inventif de Red. Puis, il s'installe à Génosha qu'il utilise comme terrain d'expériences pour des armes et des tactiques nouvelles. Morlak et Shinsky prennent aussi les habitants de l'île comme cobayes et tentent de créer une race supérieure. Le gouvernement de Génosha capture Red pour le forcer à les aider. Bien sûr, le reste des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) finit par s'en mêler. Creuset échange alors le corps et l'esprit de trois complices génosheens avec ceux des membres des FF, et oblige ces derniers à le combattre sans leurs pouvoirs tandis que lui-même se sert de leur véritable corps comme force de frappe. Mais l'esprit de Morlak commence à faiblir au fur et à mesure que les idées l'assaillent, idées générées par le génie créatif de Red qu'il a usurpé à son propriétaire.



Shinsky en profite pour tuer Morlak et prend sa place. Plus tard, Creuset et Ayesha tombent tous deux dans une faille dimensionnelle lorsque la magistrate génosheenne, Anderson, active une grenade à trou noir et se sacrifie pour les neutraliser.

COLD PEOPLE

Nom français : LES HOMMES DES NEIGES
Véritable nom : Ternak, un doyen anonyme
Première apparition : *FF I* #145 (1974) / Nova 54 (1982)



Descendants apparemment de l'espèce humaine, les Hommes des Neiges vivent dans l'Himalaya et sont découverts il y a 500 ans par un moine qui leur fait connaître la civilisation. Ils mènent une existence pacifique jusqu'au jour où Ternak prend le pouvoir et conçoit un canon climatique pour faire geler la Terre et l'envahir. Les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) interviennent et le vieux moine, à l'abri dans une sphère d'entropie, leur donne une arme qui transforme les Hommes des Neiges en êtres humains normaux. Ternak serait mort au moment de la destruction du canon climatique.

POUVOIRS/ARMES

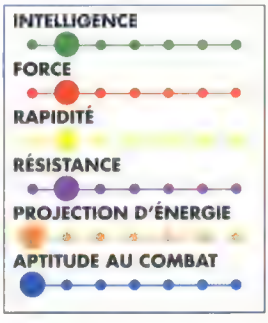
- Force et agilité surhumaines
- Insensibles au froid, incapables de résister à des températures supérieures à 0

WALTER COLLINS

Nom français : WALTER COLLINS
Véritable nom : Walter Collins
Première apparition : *FF I* #111 (1971) / Album Les Fantastiques 17 (1978)

Taille : 1,62 m
Poids : 95 kg

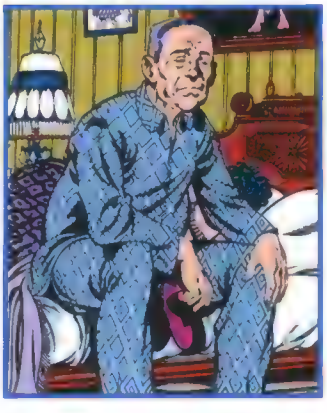
Collins est le propriétaire et directeur du Baxter Building aux débuts des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Quand Red Richards (Reed Richards) le rencontre pour lui proposer de louer les cinq derniers étages, Collins accepte avec enthousiasme, espérant que la présence des FF donnera du prestige à l'immeuble. Mais au fil des années, il s'inquiète de plus en plus et demande à plusieurs reprises aux Fantastiques de déménager. Un jour, Terrax détruit le sommet du bâtiment et Collins est furieux. Red décide alors de racheter le Baxter Building.



SKIP COLLINS

Nom français : SKIP COLLINS
Véritable nom : L. R. "Skip" Collins
Première apparition : *FF I* #234 (1981) / Nova 102 (1986)

Taille : 1,55 m
Poids : 95 kg



Durant son service militaire, Skip Collins assiste à des essais atomiques et hérite du pouvoir surhumain de contrôler la réalité. Mais il n'est pas conscient de ses capacités activées par son subconscient. Quand Ego entre dans le système solaire terrien, provoquant d'importants bouleversements sur la planète, Skip se sert de son pouvoir pour réparer tous les dommages causés par celui-ci et, ce faisant, l'épuise. Il perd, en même temps, le souvenir d'avoir jamais possédé de tels talents.

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle la réalité

COUNTER-EARTH (HIGH EVOLUTIONARY)

Nom français : LA CONTRE-TERRE (DU MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION)
Première apparition : *MP* #1 (1972)
Etranges Aventures 35 (1974)

Dans l'espoir de devenir un être divin, le Maître de l'Évolution (High Evolutionary) cherche à créer sa propre planète à l'aide d'une ou plusieurs Pierres d'Infinité. Sur le côté du Soleil opposé à celui de la Terre, il crée un monde à partir d'un petit planétoïde et de débris d'une couronne d'astéroïdes. Grâce à sa technologie avancée, il transforme cette Contre-Terre déserte en un univers animé où se développent plantes, animaux, êtres humains, etc. Mais le Maître de l'Évolution tombe bientôt d'épuisement et une de ses créatures, le perfide Man-Beast, un loup évolué, apprend aux gens innocents à tuer et à commettre d'autres péchés. Lorsqu'il reprend conscience, il donne la Pierre de l'Âme à Adam Warlock et le charge de veiller sur son monde naissant. Pour enrichir la population, le Maître de l'Évolution y envoie d'autres animaux conçus par ses soins, les New Men, dont un certain Gorr.

La vie sur la Contre-Terre est quasiment la même que sur sa planète modèle. On y voit de nombreux doubles de personnes existant sur la Terre, comme la Brute, le Nécromancien (Dr. Strange), un Victor Von Fatalis (Victor Von Doom) bienveillant, etc. Sous le nom de Rex Carpenter, Man-Beast devient le président des États-Unis sur la Contre-Terre. Plusieurs héros de la Terre, parmi lesquels les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Hulk et le Rhino, se rendent sur le monde créé par le Maître de l'Évolution, monde qui finit par disparaître. Celui-ci s'allie alors à la Chose (Thing), Elle (Her) et d'autres héros pour tenter de le retrouver. Ils découvrent que les Beyonders, des êtres incroyablement puissants, ont envoyé Sphinxor et les Ringshippers arracher la Contre-Terre à son espace pour l'exposer dans leur musée des curiosités cosmiques. La Brute, Gorr, Man-Beast et le Nécromancien se sont tous échappés de leur planète d'origine pour garder le contact avec les habitants de la Terre.

COUNTER-EARTH (FRANKLIN)

Nom français :
LA CONTRE-TERRE (DE FRANKLIN)
Première apparition : *FF II* #1 (1996) / Fantastic Four I 1 (1998)

Afin de sauver les héros de la Terre menacés par le terrible Onslaught, le jeune Franklin Richards fait appel à son étonnant pouvoir d'altérer la réalité pour créer une dimension miniature avec sa propre Terre et les doubles de la plupart des habitants de la planète. Les Vengeurs (Avengers), les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), le Dr Fatalis (Dr. Doom) et bien d'autres sont envoyés dans ce monde où les héros renaissent avec des pouvoirs, des origines, etc., légèrement différents. Plus tard, ils retrouvent la mémoire et retournent sur Terre.

Ashema convainc les Célestes d'utiliser leur pouvoir pour recréer cette Terre de l'autre côté du Soleil. Fatalis profite alors de l'absence de ses plus grands ennemis pour en prendre le contrôle et la rebaptise Terre-Fatalis. S'appuyant sur Lancer et ses Lieutenants, il impose sa loi et se lance à la conquête de la véritable Terre. Le rebelle Céleste Rêveur (Dreaming Celestial) tente de mettre la mainmise sur le monde de Fatalis mais est neutralisé avec l'aide des FF.

Finalement renommée Contre-Terre, la planète abrite toujours des héros tels que Rebel, les Remnants (Amazo-Maxi Woman, Mant, Miss Thing, Panther Cub, Sterling) et les Young Allies (Bucky, I.Q., Toro, Kid Colt, Rip), et des criminels comme les Maîtres du Mal. Un jour, en pulvérisant un passage extradimensionnel, Graviton expédie les Thunderbolts sur cette Contre-Terre. Ils empêcheront que les deux planètes soient détruites par Anomoly, une énergie du néant libérée par un vaisseau alien implanté au cœur de la Contre-Terre. Jolt des T-Bolts décide alors de rester un temps avec les Young Allies de la Contre-Terre.

COMET MAN

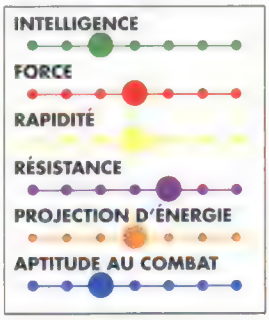
Nom français : COMET MAN
Véritable nom : Dr Stephen Beckley
Première apparition : *CM* #1 (1987) / Inédite en France

Taille : 1,82 m
Poids : 86 kg

L'astronaute Stephen Beckley meurt calciné par une comète. Comète qui est, en fait, un vaisseau piloté par un certain Max qui refaçonne notre homme d'après un modèle alien. À son retour sur Terre, Beckley et sa famille sont victimes de Superior, son frère, dont il ignorait jusque-là l'existence et qui cherche à lui voler le pouvoir dont il a hérité dans l'espace. Red Richards (Reed Richards) et Max aident Stephen à mieux maîtriser ses talents. Celui-ci prête bientôt main-forte aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) face aux Nuwalis et à l'AIM. Beckley finit par se venger de Superior, mais le fils de Stephen, Ben, devient lui-même dangereusement puissant suite aux expériences que son oncle a menées sur lui.

POUVOIRS/ARMES

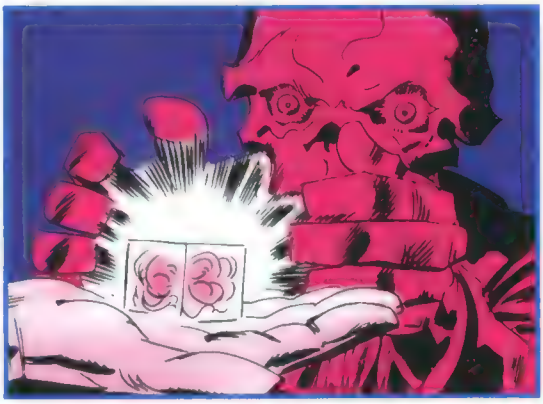
- Capacité de voler, de se téléporter
- Produit des champs de force et des rafales de feu
- Projette son esprit dans celui d'autrui



COSMIC CUBE

Nom français : LE CUBE COSMIQUE
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *TOS I* #79 (1966) / Strange Spécial Origines 259 (1991)

Taille : 10 cm
Poids : 500 g



Composé d'une énergie libérée par la dimension des Beyonders et renfermée à l'intérieur d'un cube parfait, les Cubes Cosmiques ont le pouvoir d'altérer la réalité. Ils ont transformé Wundarr en Aquarian, créé Jude et réuni les Couronnes du Serpent (Serpent Crowns) interdimensionelles. Crâne Rouge (Red Skull), Thanos et la Déesse (Goddess) les ont utilisés dans leur quête de pouvoir absolu. Certains Cubes sont devenus des êtres très puissants comme le Façonneur (Shaper of Worlds) et Kubik. Une partie des énergies d'un Cube en formation s'est partagée entre le Beyonder et l'Homme-Molécule (Molecule Man) qui ont ensuite fusionné pour donner naissance à Kosmos.

POUVOIRS/ARMES

- Altère la réalité selon le désir de celui qui le détient
- Potentiellement capable d'évoluer en un être intelligent

ELSPETH CROMWELL

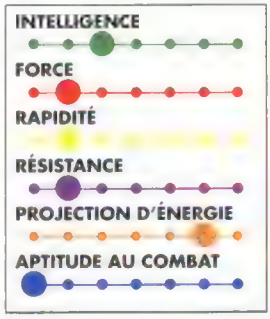
Nom français : ELSPETH CROMWELL
Véritable nom : Elspeth Cromwell
Première apparition : *FF I* #276 (1985) / Nova 124 (1988)

Taille : 1,75 m
Poids : 61 kg

Pendant vingt ans, Cromwell exerce son activité d'exorciste à travers le monde entier. Elle semble avoir conclu un pacte avec les forces du mal. Un jour, Alma Chalmers lui demande de venir à Belle Porte, dans l'État de New York, où sévissent de soi-disant "sorcières" qui ne sont autres que Mister Fantastic et l'Invisible (Invisible Woman). Cromwell s'attaque donc aux Richards et invoque les Chevaliers d'Hadès, qui se retournent contre elle ; son mauvais usage des forces occultes fait intervenir Méphisto (Mephisto). Cromwell meurt sous l'assaut du démon, son âme rappelée par les forces qu'elle a, à la fois, combattues et manipulées.

POUVOIRS/ARMES

- Champ d'énergie mystique
- Commande aux forces démoniaques
- Connaissances en exorcisme et en pouvoirs occultes



CRYSTAL

Nom français : CRYSTAL
Véritable nom : Crystalia Amaquelin Maximoff
Première apparition : *FF I* #45 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,68 m
Poids : 50 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Roux

Crystal est la sœur de Médusa (Medusa) et appartient à la famille royale des Inhumains (Inhumans). Depuis son enfance, le chien Gueule d'Or (Lockjaw) la suit partout et veille jalousement sur elle. Quand Maximus s'empare du trône d'Attilan, Crystal rejoint ses cousins en exil et vit parmi les hommes, à leur insu. Mais lasse de se cacher, elle fait quelques incursions dans le monde extérieur en compagnie de Gueule d'Or. C'est ainsi qu'elle rencontre la Torche (Human Torch). Les deux jeunes gens tombent immédiatement amoureux.

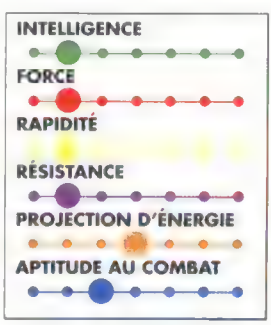
La Torche suit Crystal jusqu'à Attilan au moment où Flèche Noire (Black Bolt) tente de reconquérir son trône. Il réussit à renverser Maximus avec l'aide des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), mais le peuple d'Attilan se retrouve enfermé derrière une barrière d'énergie négative. Crystal se languit de la Torche. Mais les deux tourtereaux sont finalement réunis quand Flèche Noire parvient à détruire la barrière.

Toujours très proche de Johnny Storm, Crystal se rend à Manhattan avec les Fantastiques et prend part à plusieurs de leurs missions. Quand l'Invisible (Invisible Woman) tombe enceinte de Franklin Richards, Crystal devient officiellement membre de l'équipe et reste avec les FF jusqu'après la naissance de Franklin. Mais elle découvre bientôt qu'à cause de l'isolement d'Attilan, les Inhumains souffrent de déficiences immunitaires et ne supportent pas la pollution du monde extérieur. Craignant pour sa santé, elle retourne donc dans sa cité d'origine.

Plus tard, Crystal retrouve Vif-Argent (Quicksilver) en piteux état après une dure bataille et le ramène à Attilan pour le soigner. Tandis qu'il se remet de ses blessures, les deux héros tombent amoureux. La Torche a le cœur brisé en l'apprenant. Depuis, il y a toujours des tensions entre eux deux. Crystal épouse finalement Vif-Argent et, peu après, donne naissance à Luna, qui s'avère être une parfaite humaine.

De nouveau, Crystal offre brièvement ses services aux Fantastiques, le temps que Mr. Fantastic et l'Invisible (Invisible Woman) élèvent Franklin. Parallèlement, sa relation avec Vif-Argent se détériore, en partie à cause de Maximus qui exerce ses pouvoirs mentaux sur son époux, mais aussi parce qu'elle a une liaison avec l'agent immobilier Norman Webster.

Crystal rejoint plus tard les Vengeurs (Avengers) et se montre très efficace. Les choses commencent à s'arranger avec Vif-Argent, mais elle passe alors beaucoup de temps sur la Contre-Terre (Counter-Earth), ce qui ravive ses sentiments pour la Torche et met de nouveau son mariage en péril.



POUVOIRS/ ARMES

• Produit et contrôle le vent, l'air, la terre et l'eau

Dessin : Jae Lee

DAMAGE CONTROL

Nom français : DAMAGE CONTROL
Première apparition : *MA @ #4* (1989)
Inédite en France

Dans une ville comme New York où vivent et bataillent tant de héros, rien d'étonnant à ce qu'on ait besoin de personnel qualifié pour réparer les dégâts occasionnés par leurs échauffourées. Fondée par Wilson Fisk et Tony Stark, la société Damage Control est là pour remédier à ces désagréments et remettre rapidement les choses en état. Elle intervient souvent après le passage des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Elle a aussi construit sur mesure le Four Freedoms Plaza pour Red Richards (Reed Richards), après la destruction du Baxter Building. Un jour, un de ses employés s'est transformé en Édifice Rex. Cet être doté de pouvoirs cosmiques a successivement affronté Galactus et les FF. Récemment, suite à la destruction du Pier Four lors d'une bagarre avec Diablo, les FF se sont provisoirement installés au Q.G. de la compagnie Damage Control, le Flatiron Building, en attendant que le nouveau Baxter Building soit terminé.

Aujourd'hui la société Damage Control appartient à Anne-Marie Hoag et est dirigée par Robin Chapel. Elle reste la meilleure dans son domaine car elle réussit toujours à finir le travail dans les temps et à obtenir son dû, même quand le mauvais payeur s'appelle le Dr Fatalis (Dr. Doom).

DARKOTH

Nom français : DARKOTH
Véritable nom : Desmond Pitt
Première apparition : *FF I* #142 (1974) / Nova 51 (1982)

Taille : 1,98 m
Poids : 159 kg

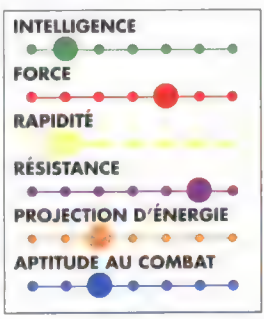
Pilote dans l'armée, Desmond Pitt est un ami de Ben Grimm. Un jour, son avion se crashe et on le croit mort. En fait, son corps est récupéré par le Dr Fatalis (Dr. Doom) qui le remet sur pied et lui donne l'apparence d'un démon balkanique. Sous le nom de Darkoth – le démon de la mort – Pitt, devenu amnésique, obéit aveuglément à Fatalis qui l'envoie titiller les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Lorsqu'il découvre la vérité, Darkoth trahit Fatalis et se sacrifie.

Diablo retrouve le corps de Darkoth et le ressuscite pour l'utiliser contre Fatalis. Ce qui les amène à affronter la Chose (Thing). Darkoth se sacrifie une deuxième fois pour arrêter Diablo et Fatalis. Il révèle sa véritable identité et se disculpe par la même occasion.

Darkoth est de nouveau sauvé par Méphisto (Mephisto). Ce dernier se sert du fils orphelin de Pitt pour obliger Darkoth à attaquer Thor. Le démon se rebelle et trépasse encore une fois. Le dieu du Tonnerre décide d'adopter l'enfant. Darkoth se retrouve alors dans les Limbes, source du prométhium utilisé, à l'origine, par Fatalis pour lui redonner vie. Là, il combat Fatalis, les Vengeurs (Avengers) et Excalibur, prend temporairement le contrôle de l'Épée de l'Âme et devient le gardien de la dimension.

POUVOIRS/ARMES

- Squelette et talons recouverts de prométhium
- "Cornes de feu" produisant des rafales de chaleur
- Capacité de voler
- Intangibilité



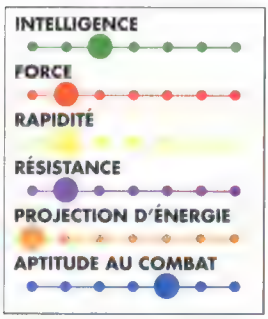
DAREDEVIL

Nom français : DAREDEVIL
Véritable nom : Matthew Michael Murdock
Première apparition : *DD I* #1 (1964) / Marvel : Les Origines 2 (2003)

Taille : 1,82 m
Poids : 91 kg

POUVOIRS/ARMES

- Aveugle, mais tous ses autres sens sont hyper-développés
- Brillant avocat
- Canne multi-fonctions



Rendu aveugle et ayant muté sous l'effet de déchets radioactifs, Matt Murdock devient Daredevil. Lorsque le Docteur Fatalis (Doctor Doom) s'introduit dans le Baxter Building, Daredevil aide les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) à le repousser. Peu après, il est invité au mariage de Jane Storm (Susan Storm) et Red Richards (Reed Richards). Ses talents d'avocat ont aussi tiré les FF de situations délicates comme quand la Chose (Thing) s'est fait coincer par le Penseur Fou (Mad Thinker) ou que Johnny Storm a mis le feu à l'Empire State University.

DARK RAIDER

Nom français : DARK RAIDER
Véritable nom : Red Richards (sur une Terre alternative)
Première apparition : *FF I* #388 (1994) / Nova 208 (1995)

Taille : 1,85 m
Poids : 79 kg

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir de s'étirer
- Masque équipé de senseurs
- Gants lançant des rafales d'énergie
- Voyage à travers les dimensions

Dans un espace-temps alternatif, on envoie Mr. Fantastic récupérer l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier). Quand il revient, il trouve la Terre anéantie par Galactus. Fou de rage, il décide d'éliminer tous les doubles de Red Richards à travers l'univers. Un jour, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) de la Terre-616 (Earth-616) rencontrent une ancienne version de l'équipe, et Raider combat les deux. Il tue des doubles alternatifs de lui-même et l'Invisible (Invisible Girl). Finalement vaincu, il est téléporté par Aron le Gardien renégat. Il affronte de nouveau l'Invisible dans la Zone Négative (Negative Zone) et succombe, semble-t-il, aspiré par l'atmosphère d'une planète.

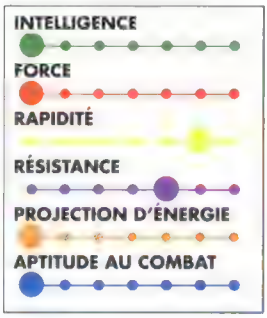
DATAVORE

Nom français : DATAVORE
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *FF III* #60 (2002) / Marvel Elite 31 (2003)

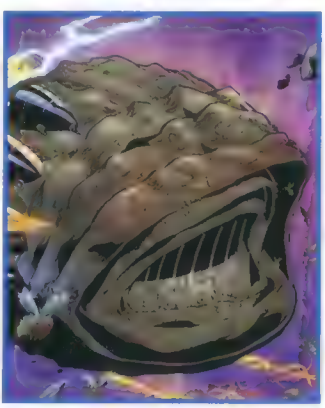
Taille : 317 m
Poids : Non révélé

POUVOIRS/ARMES

- Large éventail de récepteurs sensoriels
- Capacité de transformer de la matière ingérée en énergie
- Se propulse grâce à de petites fusées



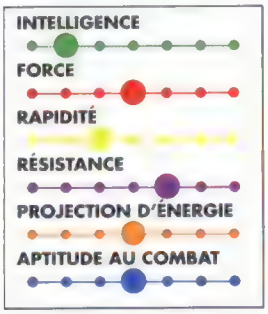
Gigantesque créature aux pouvoirs indéterminés, le Datavore est inventé par Mr. Fantastic pour explorer d'autres dimensions. Plusieurs mois après son arrivée dans le Leviaverse, un royaume secoué par des explosions d'énergie et peuplé d'insectoïdes, il se retrouve submergé par ces derniers. Les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) se déplacent et tentent de régler le problème. C'est l'occasion pour Shertzer, le conseiller en communication qui les accompagne, de voir pour la première fois les héros à l'œuvre. Les FF repoussent les Leviotes et Mr. Fantastic ajoute un système à son Datavore, empêchant ainsi de futures attaques. Depuis lors, le Datavore poursuit probablement ses explorations.



DEATHLOK THE DEMOLISHER —

Nom français : DEATHLOK LE DÉMOLISSEUR
Véritable nom : Luther Manning
Première apparition : *AT* #25 (1974) / Frankenstein 9 (1978)

Taille : 1,93 m
Poids : 180 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Gris, bruns



POUVOIRS/ ARMES

- Cerveau artificiel
- Composants cyborgs
- Force et résistance surhumaines
- Canon à énergie

Luther Manning est né dans un espace-temps alternatif où Roxxon et son Nième Commandement (Nth Command) ont mené à bien l'opération "Purge" visant à chasser hors de leur dimension tous les héros de la Terre. Les tentatives de Roxxon pour prendre alors le contrôle de la planète la plongent dans le chaos le plus total. Colonel dans l'armée américaine, blessé au combat, Manning est remis sur pied par Harlan et Simon Ryker qui font de lui un être mi-humain mi-cyborg censé devenir leur jouet. Mais notre homme se baptise Deathlok et échappe à leur emprise. Plus tard, il rencontre le chef rebelle Godwulf qui l'envoie dans le passé pour l'effacer de la mémoire d'Harlan Ryker devenu désormais le redoutable cyborg Hellinger.

Quand il débarque dans le monde moderne de la Terre-616 (Earth-616), Deathlok est fait prisonnier par Mentallo et Fixer. Ce dernier reprogramme son cerveau artificiel et le charge d'assassiner le président des États-Unis. Neutralisé par la Chose (Thing) et Nick Fury, il est envoyé chez un cybernéticien de Londres. Mais Roxxon le récupère et le confie à Harlan Ryker de ce monde pour qu'il en fabrique un double. Grâce au robot, le Nième Commandement espère en savoir plus sur le Projet : PEGASE (Project: PEGASUS), mais le nouveau Deahtlok est détruit par la Chose et Quasar.

Harlan Ryker parvient à réactiver le cyborg dont l'esprit a échappé au contrôle de la société Roxxon grâce à l'intervention d'un clone de Luther Manning venu de l'époque d'origine de Deathlok. Celui-ci retourne dans son monde avec Captain America et aide Godwulf à déjouer les plans d'un Hellinger fasciné par l'annihilation nucléaire. Conscient des événements futurs, Captain America empêche l'opération "Purge" de se produire sur la Terre-616. Plus tard, Deathlok revient sur la planète pour prévenir une entreprise similaire, avec le soutien de Cap, du Faucon et de la Justice Peace. Il se rend par la suite dans d'autres mondes alternatifs.

De retour dans son époque d'origine, Deathlok s'allie de nouveau à Godwulf face au tyran étranger Timestream, un conflit qui mènera à une seconde guerre nucléaire. Dix-huit ans après la défaite d'Hellinger, le despote propose à un Deathlok d'âge mûr de l'aider à faire en sorte que l'opération "Purge" ait enfin lieu sur la Terre-616. En échange, il lui dit qu'il peut modifier le cours de l'histoire et ainsi l'empêcher d'être transformé en cyborg. Deahtlok combat plusieurs de ses doubles avant de réaliser son erreur et de finalement leur prêter main-forte pour écraser Timestream. Puis, il reste un temps sur la Terre où il fait brièvement équipe avec Daredevil contre King, Bushwacker et le Dévoreur.

Après avoir bien étudié le cas Deathlok, Harlan Ryker crée sa propre version du cyborg en utilisant le cerveau de Siege (John Kelly) et de Michael Collins. D'autres lui succéderont notamment sous les traits de Jack Truman et Larry Young.

Dessin : Steve Pugh

DEATH'S HEAD (FPA)

Nom français : DEATH'S HEAD
Véritable nom : Death's Head (apparemment)
Première apparition : *HNT* (1987) / Inédite en France

Taille : 2,13 m (avant 91 m)
Poids : 295 kg

POUVOIRS/ARMES

- S'autorépare
- Capacité de voler
- Armes modulaires aux poignets

Conçu par les technomages extradimensionnels Lupex et Pyra, Death's Head gagne sa liberté et devient un "agent de la paix free-lance" (ne le traitez surtout pas de chasseur de primes !). Un jour, on le charge de tuer le robot Galvatron originaire d'une dimension alternative. Plus tard, il croise le Docteur (Doctor), voyageur dans le temps, qui lui donne une taille humaine et l'envoie dans le futur, vers 8 162 après J.-C. Là, il livre bataille aux Dragon's Claws, à Dead Cert et à l'Undertaker, avant d'être ramené dans le passé par Josiah Dogbolter.

Death's Head atterrit dans notre époque et sur le Four Freedoms Plaza. Il déclenche le système de défense mis au point par Red Richards (Reed Richards), qui s'avère défectueux. Il s'en prend alors à lui ainsi qu'aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Il réussit à le désactiver et sauve Franklin Richards. En contrepartie, il demande à être renvoyé dans le futur. Mais Red apprend que DH est un assassin et tente de faire échouer l'opération. Il est alors expédié en 2020 après J.-C. où il rencontre, entre autres, Arno Stark, Iron Man 2020.

La Time Variance Authority (TVA) fait appel à lui pour enquêter sur le Time Bubble. Il s'allie aux Fantastiques et combat plusieurs doubles de Kang. Or sa machine temporelle étant endommagée, il n'est plus synchronisé avec la Bubble et se retrouve en 2020. Il quitte la TVA, tout en gardant leur cycle temporel. Chargé de réunir des preuves pour le procès d'un criminel, il revient dans notre époque et rencontre Miss Hulk (She-Hulk) et plusieurs super-vilains cherchant eux aussi des indices. Il accomplit sa tâche avec succès. Bono, qui avait échappé à la justice dans le passé, est ainsi condamné dans le futur.

La mission suivante lui sera fatale. Le cyborg Minion lui souffle une prime en éliminant la proie qu'il poursuit. Assoiffé de vengeance, DH le traque jusqu'en 2020. Le cyborg le terrasse, lui absorbe son esprit et son instinct en le tuant. Il devient le nouveau Death's Head.

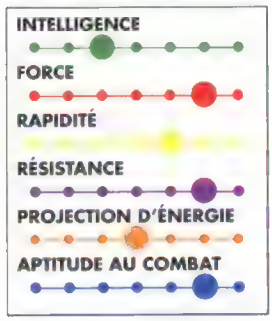
DEATH'S HEAD (MINION)

Nom français : MINION
Véritable nom : Minion
Première apparition : *DH II* #1 (1992) / Inédite en France

Taille : 2,13 m
Poids : 181 kg

POUVOIRS/ARMES

- Système d'autoréparation
- Ceinture temporelle fabriquée par l'AIM, actuellement perdue
- Main droite se tranformant en lames, canons, etc.

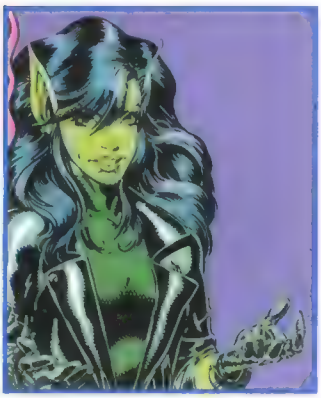


2020 après J.-C. Le Dr Necker fabrique Minion pour combattre l'AIM. Elle le programme pour charger l'instinct de 106 individus, dont Death's Head (FPA). Ce dernier parvient à surcharger le système de Minion et le désoriente. Sa programmation prend alors le dessus et envoie le cyborg dans le passé pour qu'il assimile le génie de Mr. Fantastic. Pendant que Minion en découd avec la Chose (Thing) et la Torche (Human Torch), le Dr Necker aide Richards à déprogrammer le cyborg. Reconnaissant, Minion charge les connaissances dont il a besoin à partir de l'ordinateur de Red, avant de reprendre ses aventures à travers le temps et l'espace.

DE'LILA

Nom français : DE'LILA
Véritable nom : De'Lila
Première apparition : *FF I* #347 (1991) / Nova 170 (1992)

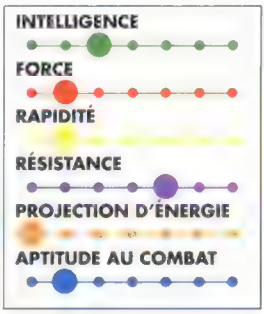
Taille : 1,68 m
Poids : 63 kg



L'agent rebelle skrull De'Lila vient chercher sur Terre une arme redoutable, un Technotroïde Inorganique (Inorganic Technotroid) (TI). Elle se joue des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) en prenant l'apparence de leurs bien-aimés. Puis, sous la forme de l'Insivible (Invisible Woman), elle crée les Nouveaux Quatre Fantastiques (New Fantastic Four) et oblige Mr. Fantastic à l'aider à retrouver la fameuse arme. Mais le TI a été adopté par les monstres de l'Homme-Taupe (Mole Man). Désarçonnée, elle cède devant Mr. Fantastic. Ghost Rider lui inflige alors son regard punitif avant de la livrer aux autorités skrulls.

POUVOIRS/ARMES

- Mutamorphe
- Hypnose



DESTROYER

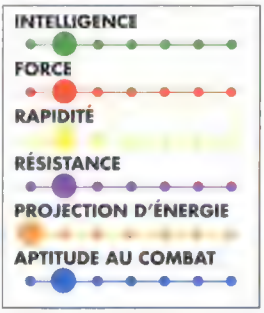
Nom français : LE DESTRUCTEUR
Véritable nom : Charles Stanton
Première apparition : *ST I* #101 (1962) / Inédite en France

Taille : 1,73 m
Poids : 59 kg

Éditeur d'un journal local, Charles Stanton devient un informateur pour les communistes. Un jour, il les rencontre dans un sous-marin sur la plage de Glenville et commence à saboter les attractions d'un parc avoisinant, de crainte que les personnes placées sur les machines les plus hautes puissent apercevoir le submersible. La Torche (Human Torch) vole au secours des pauvres gens. Le Destructeur défie alors le héros et parvient à le piéger. Mais il disparaît à l'arrivée des renforts. Réalisant que seules les attractions les plus hautes ont été sabotées, la Torche comprend le but du criminel et finit par localiser le sous-marin.

POUVOIRS/ARMES

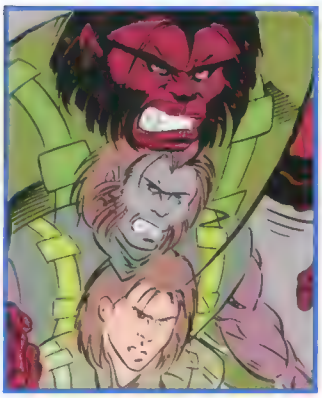
- Extincteur et divers instruments de sabotage



DEVLOR

Nom français : DEVLOR
Véritable nom : Devlor
Première apparition : *FF I* #392 (1994) / Nova 211 (1994)

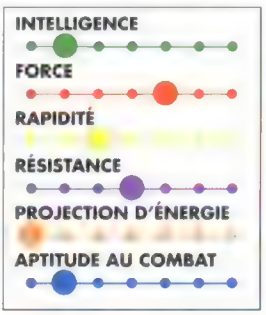
Taille : 1,68 m (normal)
Poids : 63 kg (normal)



Devlor est un Inhumain (Inhuman) d'Attilan. Il débarque sur Terre avec la famille royale qui espère ainsi lui ouvrir l'esprit. Présent lors de la bataille contre Dark Raider, il rejoint plus tard Psi-Lord et la Fantastic Force. Il se lie d'amitié avec Vibraxis, aussi inexpérimenté que lui. Manquant d'assurance, Devlor se sent souvent dépassé, mais il s'avère être un coéquipier efficace notamment face à Diablo, la Gargouille Grise (Grey Gargoyle) et Klaw.

POUVOIRS/ARMES

- Se métamorphose en une sorte de singe monstrueux de 2,13 m et pesant 270 kg
- Force surhumaine



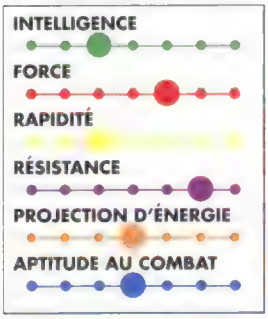
DEVOS THE DEVASTATOR

POUVOIRS/ARMES

- Armure augmentant sa force
- Diverses armes extraterrestres

Nom français : DEVOS LE DÉVASTATEUR
Véritable nom : Devos
Première apparition : *FF I* #359 (1991) / Nova 181 (1993)

Taille : 2,18 m
Poids : Non révélé



Arme de guerre absolue de sa planète, Devos fait régner la paix en détruisant toutes les races susceptibles de déclencher une guerre. Sa mission s'interrompt lorsqu'il croise les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui pulvérisent son vaisseau et libèrent ainsi son prisonnier Dreadface. Désormais conscient de l'existence de la Terre, Devos conclut un arrangement avec Paibok pour terrasser les FF. Une fois la chose réglée, il les livre aux Skrulls et tente d'atomiser le nouveau monde des extraterrestres, la véritable raison de son alliance avec Paibok. Mais ce dernier l'expédie dans le sub-espace. Exilé plus tard sur Terre, il affrontera Daredevil.

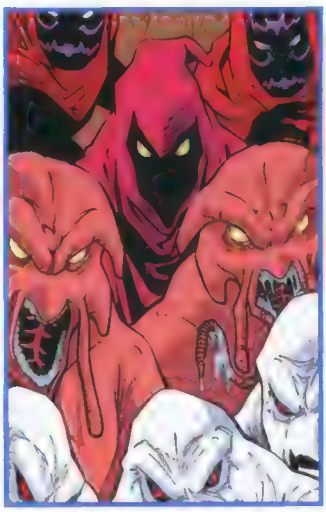
DIRE WRAITHS

POUVOIRS/ARMES

- Mutamorphe
- Technologie avancée (instrument des mâles)
- Magie noire (instrument des femelles)

Nom français : LES SPECTRES NOIRS
Première apparition : *Rom* #1 (1979) Strange 133 (1981)

Les Spectres Noirs sont des Skrulls qui ont muté il y a plusieurs siècles sous l'effet de forces mystiques. Ces redoutables maîtres en sciences et en sorcellerie ont attaqué la planète Galador il y a deux cents ans, mais ils ont été repoussés par Rom et ses Chevaliers de l'Espace. Disséminés à travers l'univers, certains commencent à infiltrer la population terrienne en 1943. Quelques décennies plus tard, Rom arrive sur la planète dans l'espoir de les neutraliser. S'ensuit une série de combats entre les Spectres, Rom et de nombreux héros terriens dont la Chose (Thing) qui s'allie au Chevalier de l'Espace face à Firefall manipulé par les Spectres. Finalement repoussés par Rom, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et d'autres alliés de la Terre, les Spectres jettent leur dévolu sur Galador où ils sont terrassés par le fils de Rom et une nouvelle génération de Chevaliers de l'Espace.



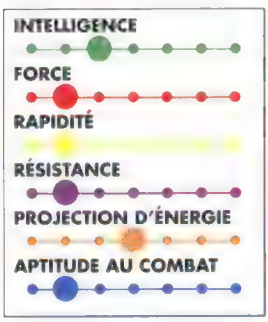
DOCTOR WEIRD

POUVOIRS/ARMES

- Crée des illusions
- Mutamorphe
- Fait disparaître objets et personnes
- Champs de force indestructibles

Nom français : DOCTEUR WEIRD
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FFHH* (1968) / Inédite en France

Taille : 1,83 m
Poids : 86 kg



À la fois magicien et scientifique, Weird veut écraser les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), les premiers qui se sont opposés à ses rêves de conquête. Un jour, il les attire dans sa Maison des Horreurs, réussit à les séparer et les attaque un par un. Ils survivent de justesse à ses assauts et finissent par se regrouper. Weird essaie de les convaincre de se joindre à lui. Mais les héros refusent. Furieux, il tente de les faire disparaître. Sur l'ordre de Red (Reed), l'équipe l'esquive habilement. Sa rafale magique rebondit sur un miroir et touche Weird qui s'évapore.

DIABLO

Nom français : DIABLO
Véritable nom : Esteban Corazon de Ablo
Première apparition : *FF I* #30 (1964) / Album Les Fantastiques 32 (1983)

Taille : 1,90 m
Poids : 86 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Plus grand alchimiste du monde
- Espérance de vie plus longue
- Maître du travestissement

Issu d'une famille noble espagnole du XIX^e siècle, Esteban Corazon de Ablo se passionne pour les connaissances occultes et interdites. Aristocrate fortuné, il traverse l'Europe et étudie sous l'égide des plus grands alchimistes de l'époque. Réalisant que le temps est son pire ennemi, Esteban cherche un moyen d'allonger son espérance de vie. N'y parvenant pas, il vend son âme à Méphisto (Mephisto) qui lui donne le savoir nécessaire lui permettant de vivre plus longtemps.

Esteban devient un tyran cruel. Très vite, on le surnomme Diablo. Finalement, l'Ordre des Diacres réussit à le renverser et le chasse d'Espagne pour toujours. Installé en Transylvanie, il y règne plusieurs siècles durant. Il y aurait rencontré, dit-on, Dracula.

Plutôt solitaire, Diablo se trouve une compagne en la personne de Lillian Von Loont qui tombe, par hasard, sur son château. Elle vient d'avoir un accident de voiture dans lequel son mari est mort. Diablo la recueille, la soigne et devient plus tard son amant. Leur histoire d'amour s'achève quand les villageois parviennent enfin à terrasser Diablo et l'enferment dans son propre château. Pour se venger, Lillian pourchasse les hommes qui ont piégé son amant et les emprisonne dans des statues en or.

Dessin : Carlos Pacheco

Diablo ressort de sa geôle un siècle plus tard, délivré par la Chose (Thing) qui passait des vacances en Transylvanie avec les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Il promet alors d'user de ses potions magiques et de rendre son apparence humaine à la Chose si celui-ci accepte de travailler à ses côtés pendant une année. Tout heureux à l'idée de retrouver une vie normale, la Chose saute sur l'occasion. Parallèlement, Diablo commercialise ses potions dans plusieurs pays, pour la bonne et la mauvaise cause. Quand il découvre que l'alchimiste lui a menti et qu'il n'avait aucune intention de l'aider, la Chose se retourne contre lui et l'ensevelit sous les ruines de son château.

Diablo en réchappe et part en Amérique où il assiste le Professeur Gilbert qui donne naissance à l'Homme-Dragon (Dragon Man). Il espère utiliser la créature à ses propres fins. Mais son attirance pour l'Invisible (Invisible Girl) lui fait perdre ses moyens et l'Homme-Dragon en profite pour l'attaquer et l'écraser.

La pire défaite de Diablo est sans doute celle qu'il essuie face au Dr Fatalis (Dr. Doom). En effet, il enlève sa chère Valeria pour obliger le tyran à rallier sa cause. Furieux, Fatalis l'expédie loin dans le futur grâce à sa machine à voyager dans le temps. Ruminant sa colère, Diablo est involontairement secouru par Crystal et Gueule d'Or (Lockjaw) à qui il fait subir un lavage de cerveau afin qu'ils le ramènent dans son époque.

À Terra Verde, en Amérique du Sud, Diablo espère ériger une capitale comparable à celle de la Latvérie (Latveria) de Fatalis. Il fait passer Crystal pour la déesse maya Ixchel et appelle les habitants à la révolte. Les Fantastiques rendent la mémoire à Crystal et neutralisent Diablo une nouvelle fois.

Plus tard, Diablo apprend que Fatalis veut saboter une fusée pilotée par la Chose. Il s'introduit alors dans l'appareil et provoque un crash à son retour sur Terre. Il envoie Darkoth s'occuper de son ancien ami, mais le démon se retourne contre Diablo et se sacrifie, apparemment, pour sauver la Chose.

Il rencontre brièvement Alpha Flight quand il retrouve et affronte son ancien amour, Gilded Lily. Ensuite, il crée les Esprits Élémentaux du Destin et les lance aux trousses des Fantastiques. Mais le travail d'équipe des FF prévaut. Malgré tout, Diablo renvoie ses créatures à l'attaque. Cette fois, ils ont raison des FF. Jubilant devant la défaite de ses ennemis, il est surpris par l'assaut de Sharon Ventura qui manque de le tuer.

Diablo réalise que Psi-Lord est peut-être la clé pour écraser Méphisto et prendre sa place sur le trône des enfers. Voyant clairement son jeu, Franklin et ses amis de la Fantastic Force le mettent à mal et l'emprisonnent au royaume des morts.

Mais Diablo refait surface et capture les Fantastiques ainsi que le dernier membre des Diacres, Blanca del Hierro. Il corrompt la jeune femme et, alors que la victoire est proche, il échoue encore une fois. Devant cette nouvelle défaite, les éléments eux-mêmes se retournent contre lui, mais il réussit à détruire le Pier Four.

Dessin : Keith Pollard

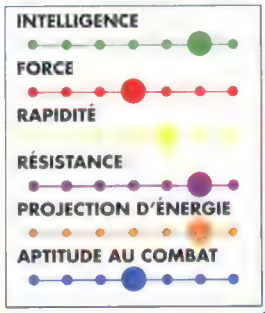
DOCTOR DOOM

Nom français :
DOCTEUR FATALIS
Véritable nom : Victor Von Fatalis
Première apparition :
FF I #5 (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,88 m
Poids : 102 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ARMES

- Armure augmentant sa force, rafales d'énergie, champs de force, etc.
- Robots
- Pouvoirs magiques
- Peut investir le corps d'autrui
- Machine à voyager dans le temps et autre équipement high-tech



Dessin : Jim Lee

Fils des gitans Werner et Cynthia Von Fatalis, Victor naît en Latvérie (Latveria) et devient orphelin très tôt. Il connaît à peine sa mère, une sorcière tuée pour avoir invoqué le démon Méphisto (Mephisto). Son père, médecin, est obligé de soigner l'épouse d'un baron latvérien mais ne réussit pas à la sauver. Le baron le rend responsable du décès de sa femme. Werner s'enfuit et meurt de froid en voulant réchauffer son fils. Avant de rendre l'âme, il confie Victor à son meilleur ami, Boris. Il dira dans un dernier souffle : "Protège-le..." Seul Boris comprend le véritable sens de ses paroles. Werner lui demande par ses mots de protéger le monde contre Victor Von Fatalis.

Dessin : Mike Wieringo

Victor laisse derrière lui sa bien-aimée Valeria et parcourt le pays, poussé par sa soif d'apprendre et de trouver un moyen de se venger. Il découvre le nécessaire de sorcellerie de sa mère et s'initie aux arts occultes. Bien qu'adolescent, c'est aussi un génie des sciences. Toujours en avance sur son ennemi, il s'appuie sur ses inventions pour livrer à lui seul une guerre contre la monarchie latvérienne. On entend parler de lui jusqu'en Amérique où le doyen de la State University l'invite à venir suivre des études dans son établissement.

Quand Fatalis arrive, il est accueilli par Red Richards (Reed Richards) qui lui propose de partager sa chambre avec lui. Celui-ci refuse et le quitte avec fracas, en bousculant Ben Grimm au passage. Ce dernier deviendra son camarade de chambre.

Pendant toutes ses études, convaincu de sa supériorité intellectuelle, Fatalis entretient une relation de rivalité avec Richards. Il met au point une machine devant lui permettre d'entrer au royaume des morts et d'en ramener sa mère. Richards lui signale une erreur de calcul, mais Fatalis, trop fier, néglige son avertissement. Il active la machine qui lui explose au visage.

Suite à cet accident, Fatalis est expulsé de l'université et se retrouve à l'hôpital, couvert de bandages. Lorsqu'il les enlève, il découvre une longue et fine balafre en travers de son visage. Mais il est si vaniteux qu'il se croit totalement défiguré. Horrifié, il quitte l'Amérique et se rend au Tibet pour enrichir ses connaissances. Il part à la recherche du vieux Genghis qui l'envoie chez des moines appartenant à un ordre aujourd'hui disparu. Il en fait ses serviteurs et leur impose de fabriquer sa première armure, qui cachera son faciès au reste du monde. Il fait presser le masque sur son visage quand le métal est encore chaud, s'assurant ainsi d'être vraiment défiguré.

Le Dr Fatalis retourne en Latvérie, renverse la monarchie régnante, prend le pouvoir et se proclame nouveau souverain. Grâce à son génie et à sa technologie, il façonne le pays pour en faire un paradis où nul ne connaît la misère ni n'est menacé de guerre et où tous vénèrent Fatalis. Il multiplie les prouesses scientifiques, conçoit une machine à voyager dans le temps et des robots à son image, les Fatalibots (Doombots). Il se donne désormais trois objectifs : ressusciter sa mère, prouver sa supériorité sur Red Richards et conquérir le monde.

À cette époque, Red et ses amis sont devenus les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Le Dr Fatalis part donc à leur recherche et prend l'Invisible (Invisible Girl) en otage. Il force les autres membres de l'équipe à remonter le temps pour retrouver les pierres de Merlin l'Enchanteur. Mais Mr. Fantastic l'abuse et rapporte un coffre rempli de chaînes. Les FF survivent au courroux de Fatalis qui leur échappe en utilisant un de ses Fatalibots comme leurre.

DOCTOR DOOM

Le Dr Fatalis se rapproche plus tard du Prince des Mers (Sub-Mariner), convaincu que leur haine mutuelle pour les FF en fait des alliés naturels. Le tyran s'apprête à envoyer le Baxter Building sur le Soleil, mais Namor change de camp et expédie celui-ci dans l'espace.

Des Ovoïdes extraterrestres retrouvent Fatalis et lui apprennent comment investir le corps d'autrui. Fort de ce nouveau pouvoir, il oblige les artistes Marvel Stan Lee et Jack Kirby à attirer Mr. Fantastic dans un piège afin qu'il puisse prendre sa place. Les Fantastiques finissent par comprendre que ce n'est pas le vrai Red Richards, lui redonnent son vrai corps et l'envoie accidentellement dans le Microvers.

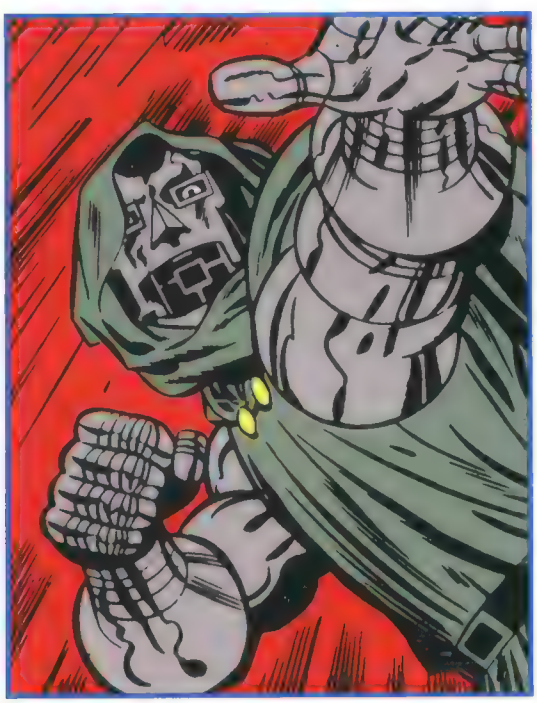
C'est un nouveau défi pour le Dr Fatalis, plus qu'une prison. Il met la main sur le royaume de la princesse Pearla et attire les Fantastiques dans le Microvers où il les retient captifs. Avec l'aide de l'Homme-Fourmi (Hank Pym), les FF parviennent à s'évader et suivent Fatalis jusque sur Terre. Ils l'affrontent à bord de sa forteresse volante d'où il menace de semer le chaos sur la planète. Les Fantastiques déjouent ses plans, mais le tyran leur échappe de nouveau.

Ayant perdu sa forteresse lors d'une bataille contre les Vengeurs (Avengers), le Dr Fatalis fait appel au Terrible Trio pour écraser les FF. Il échoue encore et finit dans l'espace, sous l'effet d'une vague solaire. Il est secouru par le voyageur transtemporel Rama-Tut, tellement impressionné par Fatalis qu'à son retour dans son époque, il se forge une nouvelle identité sous le nom de Kang le Conquérant.

À l'ambassade latvérienne, Fatalis lance à Red un défi spirituel afin de déterminer qui des deux est vraiment le plus intelligent. Ils utilisent un canon-encéphalo censé envoyer le perdant dans les Limbes. Apparemment, Fatalis remporte la partie, mais Red le met sous hypnose pour lui faire croire que son ennemi est dans les Limbes.

Lorsqu'un hypnotiseur latvérien le sort enfin de sa torpeur, le Dr Fatalis se lance à la poursuite des Fantastiques, mais essuie une nouvelle humiliation face à la Chose (Thing) ; ce dernier réduit ses gants en bouillie avant de le laisser partir. Le tyran n'oubliera jamais ce que lui a fait subir la Chose ce jour-là.

Fatalis continue de sévir. Un jour, il s'approprie les pouvoirs du Silver Surfer mais les perd en essayant de forcer la barrière que Galactus a placée autour de la Terre. Puis, il investit le corps de Daredevil, mais les FF le démasquent. Il affronte d'autres héros dont Spider-Man, la Panthère Noire (Black Panther), Thor, Hulk, Cage, les Champions, Iron Man et même Squirrel Girl. Défié par le prince Rudolfo et les rebelles latvériens, il vacille sur son trône. Il combat "Celui-qui-n'a-pas-de-Visage" et l'un de ses Fatalibots. Il va même jusqu'à s'allier aux FF pour sauver la Terre menacée par Mastermind (Over-Mind).



Dessin : Jack Kirby

Un jour, Diablo prend Valeria comme otage afin d'obliger Fatalis à collaborer. Excédé par une telle arrogance, le tyran l'expédie dans le futur avec sa machine à voyager dans le temps (Time Machine). Il sauve Valeria mais la perd peu après, sa jubilation malsaine faisant trop honte à la jeune femme.

Le Dr Fatalis propose une nouvelle alliance à Namor qui refuse. Plus tard, le Prince des Mers vient lui demander son aide car le peuple d'Atlantis a été plongé dans un profond coma et Mr. Fantastic ne peut rien

pour eux. Namor épaule le tyran de Latvérie face à Crâne Rouge (Red Skull) et, en échange, Fatalis sort les Atlantes de leur profond sommeil. Après quoi, le Prince des Mers met fin à leur association.

Dessin : John Byrne

La plupart du temps, Fatalis s'allie par intérêt, et souvent dangereusement, que ce soit avec des ennemis des FF comme le Maître des Maléfices (Puppet Master) ou Kang, ou avec des personnes qu'il manipule comme Strange (Dr. Strange), les Microns, Dazzler, l'Homme-Molécule (Molecule Man), Ms. Marvel ou Terrax. Il a peu de tendresse pour ses pairs et lorsqu'il prend part aux fameux "Acts of Vengeance", c'est à travers ses doubles. C'est un allié politique de la Panthère Noire, du Prince des Mers et de Silver Sable, mais aucun d'eux ne lui accorde plus qu'il ne mérite. Fatalis participe aussi à des jeux avec son robot le Prime Mover, jeux impliquant Nick Fury et Shang-Chi.

Fatalis a parfois de nobles ambitions. Il tente notamment – souvent avec succès – d'arracher son pouvoir au Beyonder, au Cube Cosmique (Cosmic Cube), au Gant de l'Infini ou à Aron le Gardien renégat (Aron the Rogue Watcher). Malgré ses nombreux échecs, il ne s'avoue jamais vaincu et met en place des plans d'urgence. Fatalis signe sa plus belle victoire lorsque, après des années de lutte contre Méphisto, le Dr Strange et lui sauvent des enfers l'âme de Cynthia Von Fatalis et lui offrent une meilleure vie après la mort.

Pendant un temps, le Dr Fatalis perd le contrôle de la Latvérie et sombre dans la folie. Le prince Zorba monte alors sur le trône. Mais Fatalis réalise bien vite que, sans lui, le pays tombe dans l'anarchie. Il convainc donc les Fantastiques de l'aider à renverser Zorba. Il prend aussi sous son aile le jeune Latvérien Kristoff Vernard, dont les parents ont été tués par l'armée de Zorba, et en fait son héritier. Parallèlement, Fatalis acquiert de nouveaux pouvoirs magiques sous l'égide du vieux sorcier Cagliostro.

Plus tard, il lance Terrax aux trousses des Fantastiques. Ce dernier se pulvérise dans une explosion d'énergie qui anéantit le tyran de Latvérie. Juste avant de mourir, celui-ci transfère son esprit dans le corps d'un témoin présent sur les lieux, Norman McArthur. Il retrouve plus tard son propre corps grâce au Beyonder. Mais, à ce moment-là, les Fatalibots ont déjà déclenché un plan d'urgence. Les souvenirs de Fatalis sont alors implantés dans l'esprit de Kristoff censé, dès lors, assumer le rôle de son père adoptif. Le jeune homme deviendra fou, persuadé d'être Fatalis emprisonné dans un corps d'enfant.

Sous le règne de Kristoff, un des Fatalibots, se prenant lui-même pour le vrai Fatalis, tente, sans grande conviction, de le renverser. Finalement, après un voyage dans le temps, le véritable tyran de Latvérie revient dans son pays et reprend le pouvoir. Peu après, le vieux Genghis l'appelle à concourir pour le titre de Sorcier Suprême de la Terre. Deuxième après le Dr Strange, Fatalis reçoit la bénédiction de celui-ci. Ensemble, ils entrent au royaume de Méphisto et parviennent à libérer l'âme de Cynthia Von Fatalis.

Fatalis croise une nouvelle fois la mort, semble-t-il, quand Hyperstorm l'amène avec Mr. Fantastic dans sa dimension extraterrestre et les retient prisonniers. Délivré par les

DOCTOR DOOM

Fantastiques et Kristoff, il les aide ensuite à neutraliser Hyperstorm. Mais à peine est-il revenu sur Terre que se dresse sur son chemin **Onslaught**. Fatalis se retrouve peu après sur la Contre-Terre (**Counter-Earth**) créée par **Franklin Richards**. Quand les héros qui y ont été envoyés avec lui recouvrent la mémoire, ils regagnent leur Terre, laissant Fatalis derrière eux.

La plupart de ses ennemis étant partis, le Dr Fatalis règne alors en maître sur la Contre-Terre. Il recrute les **Lieutenants** Divinity, Dorma, **Lancer**, Shakti et Technarx. Pendant un temps, il dirige simultanément ce monde alternatif et la Latvérie en projetant des hologrammes sur Terre. Mais il réalise que la Contre-Terre n'aura jamais le potentiel de son pays. Il décide alors d'y retourner, et charge Lancer de lui succéder.

Fatalis prend part à la naissance de **Valeria Richards**, la fille de Red et Jane, qui porte le nom de son amour d'enfance. Il ne fait ce geste que par pur intérêt, car il a un objectif bien précis. Conscient qu'il est supérieur à Red dans la pratique de la magie, il signe un pacte avec les démons **Haazareths** et leur sacrifie sa chère Valeria. Ces derniers investissent alors Fatalis d'un pouvoir mystique encore plus grand au point qu'il devient une menace pour le Dr Strange en personne.

Le tyran se fabrique une nouvelle armure avec le corps de son ancien amour et se rapproche de Valeria Richards. Plus déterminé que jamais, il déchaîne ses nouveaux pouvoirs contre les Fantastiques, envoie Franklin en enfer et torture le reste de la famille. Mais une fois encore, Red triomphe en faisant lui-même usage de la magie et en forçant son adversaire à reconnaître devant les Haazareths qu'il ne lui est pas supérieur. Les démons ramènent Fatalis en enfer, mais le tyran laisse des traces de son passage – un Franklin traumatisé et une cicatrice sur le visage de Red.

Décidé à le neutraliser une bonne fois pour toutes, Red construit une prison d'où le criminel ne pourra s'échapper et détruit tout le matériel qu'il a en Latvérie. Fatalis parvient quand même à s'évader en prenant possession de la Chose. Ainsi force-t-il Red à blesser mortellement Ben pour sauver la Torche (**Human Torch**). Depuis, le Dr Fatalis est retourné derrière les barreaux où il prépare son inévitable évasion.

Dessin : Leonardo Manco

Dessin : Mike McKone

DOOM'S LIEUTENANTS

Nom français : LES LIEUTENANTS DE FATALIS
Membres : Dorma – Reine guerrière du royaume sous-marin d'Atlante
Divinity – Vampire à la peau malléable se nourrissant d'énergie vitale
Shakti – Mage soldat de la guilde des enchanteurs
Technarx – Pivot du combat primal de la vague techno-organique
Première apparition :
(Dorma & Divinity) *Heroes reborn: Ashema* #1 (2000) Marvel Top 20 (2000), (Shakti & Technarx) *Heroes Reborn: Doom* #1 (2000) / Marvel Top 21 (2001)

Le Dr Fatalis (Dr. Doom) recrute ce quatuor originaire de la Contre-Terre (Counter-Earth (Franklin)) pour assouvir sa soif de conquête. Il remarque Divinity et Dorma alors qu'elles sont au service du Céleste Rêveur (Dreaming Celestial), et déniche lui-même les deux autres. Lorsque Red Richards (Reed Richards) se retrouve prisonnier de l'armure de Fatalis à l'issue de sa confrontation avec le Céleste Rêveur, nos quatre acolytes défient l'autorité du tyran. Mais celui-ci les défait facilement, calmant ainsi leurs velléités de révolte. Pour un temps, du moins. Plus tard, s'appuyant sur l'armée atlante de Fatalis, ils s'attaquent à la Terre mais sont repoussés par les Vengeurs (Avengers) et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) réunis et finissent en prison. Dorma s'échappe et cherche à se venger sur l'Invisible (Invisible Woman), mais elle est rapidement reprise avec l'aide de Namor.

Le cinquième Lieutenant de Fatalis, Lancer, s'inquiète plus de remettre en état son monde d'origine que de faire de nouvelles conquêtes. Et si elle travaille avec les quatre autres, c'est seulement parce que Fatalis le lui a demandé. Enfin, il ne faut pas confondre Dorma avec celle de la Terre-616 (Earth-616), l'ancienne fiancée de Namor, tuée par Llyra des années plus tôt.

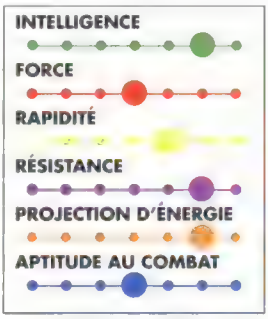
DOOM 2099

Nom français : FATALIS 2099
Véritable nom : Inconnu, peut-être Victor Von Fatalis
Première apparition : *MCP* #118 (1993) Inédite en France

Taille : 1,88 m
Poids : 102 kg

POUVOIRS/ARMES
- Armure augmentant sa force
- Rafales et bouclier d'énergie
- Sang autoguérisseur
- Éventuels pouvoirs magiques

En l'an 2099, une grande partie de l'Amérique est sous le contrôle des Mega-Corps, les riches et les puissants. La Latvérie, elle, est dirigée par le dictateur Tiger Wylde – jusqu'au retour de l'homme qui prétend être Fatalis (Doom). Ce dernier écrase très vite Wylde et reprend le pouvoir. Nombreux sont ceux qui s'interrogent sur sa véritable identité. Mais lui seul le sait et c'est l'essentiel.



Libérer la Latvérie ne lui suffit pas. Fatalis s'attaque alors à l'Amérique. Il balaie la classe dirigeante et se proclame nouveau président du pays. Son règne est de courte durée. En effet, John Anthony Herod, l'un des hommes qu'il a chassés, élabore un plan pour retourner le monde entier contre Fatalis. Il se sert d'un faux Captain America pour salir sa réputation, élimine ses plus proches alliés et massacre les Latvériens.

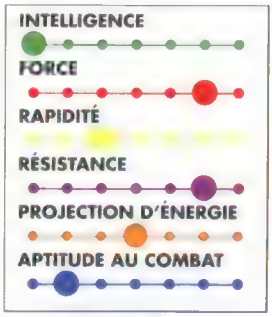
Espérant sauver son peuple, Fatalis remonte le temps et transmet à ses sujets un virus censé les protéger plus tard contre les attaques biologiques d'Herod. De retour dans son époque, il périt, semble-t-il, dans l'invasion des Phalanx, mais nul ne sait ce que le futur réserve au monde de l'an 2099.

DRAGON MAN

Nom français : L'HOMME-DRAGON
Véritable nom : L'Homme-Dragon
Première apparition : *FF I* #35 (1965) Album Les Fantastiques 35 (1984)

Taille : 4,70 m
Poids : 3,2 tonnes
Yeux : Gris
Cheveux : Sans

Le scientifique Gregson Gilbert crée l'Homme-Dragon dans le cadre d'expériences sur la vie artificielle. Mais il est incapable de lui donner vie. C'est l'alchimiste Diablo qui, grâce à ses potions magiques, anime la créature et fait d'elle un serviteur docile. Bien que possédant l'intelligence d'un enfant, l'Homme-Dragon est conçu pour recevoir des ordres, particulièrement de Diablo. Lors d'une bataille contre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il dévoile sa plus grande faiblesse, son amour pour les femmes. Refusant de blesser l'Invisible (Invisible Girl), il se retourne alors contre Diablo. Plus tard, ce dernier reprend le contrôle de l'Homme-Dragon. Ainsi lorsqu'il l'envoie combattre les Vengeurs (Avengers), le monstre se montre plus fiable.



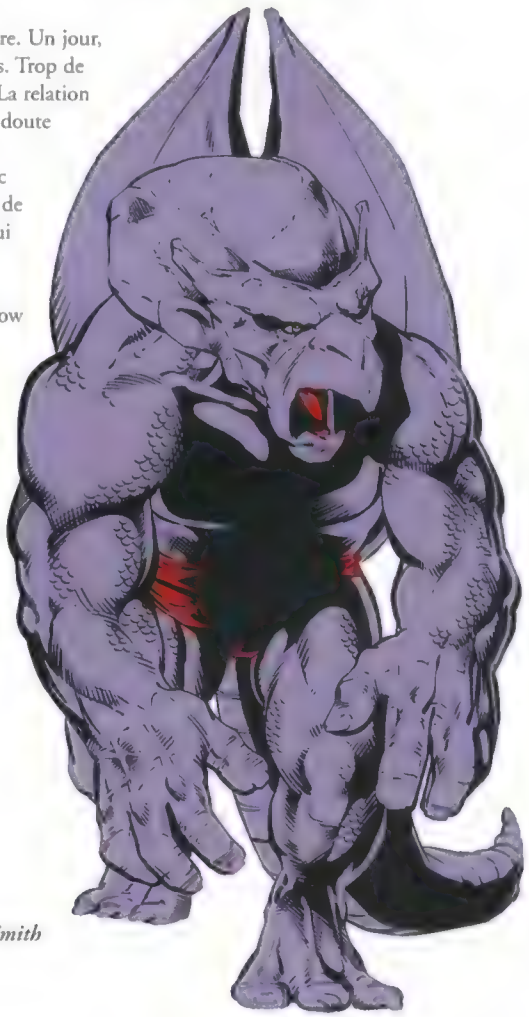
L'Homme-Dragon suscite bientôt la curiosité des Inhumains (Inhumans) qui le prennent pour un membre de leur espèce et tentent de le capturer pour l'étudier de plus près. Les Fantastiques les en empêchent. Au fil du temps, l'Homme-Dragon se retrouve au service du Dr Lemuel Dorcas, Gregory Gideon, Machinesmith, du Ringmaster, du Sorcier (Wizard), d'Aron le Gardien renégat (Aron the Rogue Watcher), et des Exécuteurs (Enforcers). Il affronte Spider-Man, Hulk, Puissance 4 (Power Pack) et le Prince des Mers (Sub-Mariner). Toutes ces années, il ne commet aucun crime, ne s'impliquant que lorsqu'il y est poussé ou se sent menacé, et reste très attaché aux femmes, notamment l'Invisible (Invisible Girl) et Miss Hulk (She-Hulk).

Gregson Gilbert tente à plusieurs reprises de récupérer sa créature. Un jour, il lui trouve même un emploi à Disneyland, mais ça ne dure pas. Trop de criminels cherchent à avoir l'Homme-Dragon sous leur coupe. La relation la plus enrichissante qu'il ait jamais eue avec quelqu'un est sans doute celle qu'il entretient avec Ral Dorn, alias Dragon Lord dans la dimension de Rammatpolen. Dorn est en parfaite symbiose avec l'Homme-Dragon qu'il ramène dans son univers pour lui servir de coursier. Mais leur histoire prend fin sans explication. Le lien qui les unissait n'était peut-être que provisoire.

Plus tard, l'Homme-Dragon échappe au contrôle de Jonas Harrow de la société Roxxon Oil. Dans sa fuite, il croise la Chose et Miss Hulk. Il les aide à combattre l'armée de vampires de Bonham, puis les deux héros décident de le laisser partir, bien conscients qu'il ne représente pas une menace à lui tout seul.

POUVOIRS/ARMES

- Crache du feu
- Capacité de voler
- Force surhumaine



Dessin : Paul Smith

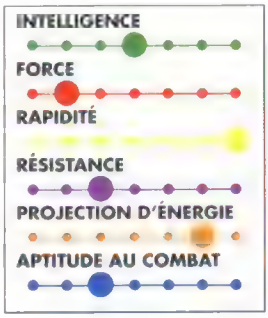
DOCTOR STRANGE

Nom français : DOCTEUR STRANGE
Véritable nom : Dr Stephen Vincent Strange
Première apparition : *STF* #110 (1963) / Marvel : Les Origines 1 (2002)

Taille : 1,87 m
Poids : 82 kg

POUVOIRS/ARMES

- Grands pouvoirs et connaissances occultes
- Manteau de lévitation
- Œil d'Agamotto, Livre des Vishantis et autres objets et ouvrages mystiques



La vie de Stephen Strange bascule au début des années 60, le jour où un accident de voiture met fin à sa carrière de chirurgien. Sa descente aux enfers le conduit jusqu'à l'Ancien, un sorcier dont la mission est de protéger la dimension de la Terre. Après plusieurs années d'études, Strange décide de consacrer sa vie à la même cause. Il livre de nombreuses batailles avant de briguer le titre de Sorcier Suprême. Depuis, Strange offre régulièrement ses services aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui ignorent le rôle qu'a joué le sorcier dans une de leurs premières victoires contre Rama-Tut. Allié des FF et d'autres héros face à Sundown et Galactus, il affronte aussi Méphisto (Mephisto) aux côtés de Mr. Fantastic et de l'Invisible (Invisible Woman), et informe les Richards du pouvoir potentiel de leur fils Franklin. Il épaule également la Chose (Thing) et la Torche (Human Torch) face à un ennemi commun, KhLΘG. Mais lorsque la Torche devient un fugitif, Strange réunit sa première équipe de Défenseurs Secrets (Secret Defenders) pour le retrouver. Cela provoque un clash avec les FF. Plus récemment, Strange a enseigné la sorcellerie à Mr. Fantastic pour combattre le Dr Fatalis (Dr. Doom) auquel le Sorcier Suprême a déjà été confronté.

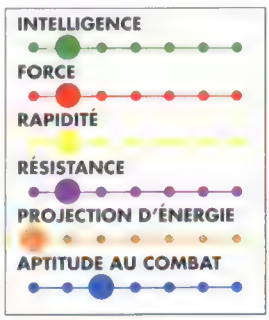
DRAGON LORD

Nom français : DRAGON LORD
Véritable nom : Ral Dorn
Première apparition : *FF* #16 (1981) / Inédite en France

Taille : 1,73 m
Poids : 81 kg

POUVOIRS/ARMES

- Lien symbiotique avec l'Homme-Dragon
- Manie un bâton qui augmente de volume à volonté



Humain élevé dans la dimension de Rammatpolen, et fils d'un fameux Dragon Rider, Ral Dorn s'entraîne pour en devenir un lui aussi. Mais le jour où sont nommés les nouveaux Dragon Riders, on refuse de lui attribuer un coursier. Furieux, Dorn découvre bientôt que les jeunes dragons de la nursery des Dragon Riders ont tous été massacrés et le Dragon Lord Skagerackräkor l'accuse de les avoir tués. Dorn se réfugie sur Terre. Il part à la recherche des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui lui apprennent l'existence de l'Homme-Dragon (Dragon Man) dont il décide de faire son coursier. Il le retrouve en Pennsylvanie et établit un lien symbiotique avec lui pour lui montrer qu'il est un maître fiable. À cheval sur l'Homme-Dragon, Dorn retourne à Rammatpolen avec les Fantastiques afin de prouver son innocence. Il affronte Skagerackräkor en duel. Au cours de la bataille, son adversaire avoue avoir menti et est destitué. Dorn devient alors le nouveau Dragon Lord de Rammatpolen.

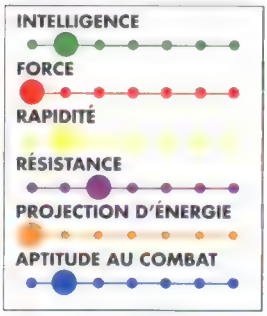
DREADFACE

Nom français : DREADFACE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #359 (1991) / Nova 181 (1993)

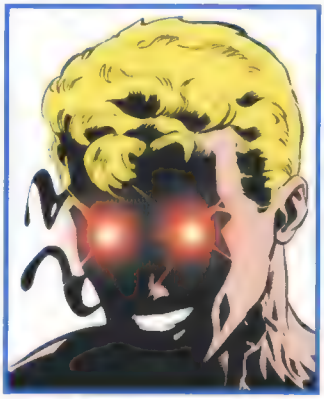
Taille : Inadapté
Poids : Inadapté

POUVOIRS/ARMES

- Informe
- Recouvre et prend possession d'autrui



Dreadface est une entité parasite maligne. Un jour, il est fait prisonnier par Devos, mais réussit à s'échapper de son vaisseau grâce aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Il tente alors de trouver de nouveaux hôtes sur Terre mais est toujours repoussé par les FF. Il reproche à la Chose (Thing) et à la Torche (Human Torch), en particulier, d'avoir découvert qu'il ne résistait pas aux flammes. Il a aussi combattu Psi-Lord, Wildstreak et la Fantastic Force. La dernière fois qu'on l'a vu, Dreadface avait été envoyé dans une autre dimension par Huntara qui l'a ainsi mis hors d'état de nuire pour un temps. Dreadface ressemble au symbiote Venom, mais ils n'ont, à ce jour, jamais été en contact.



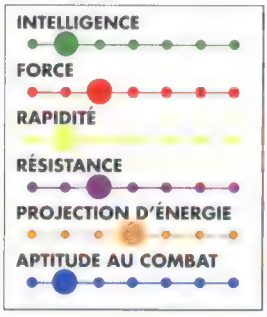
DROMEDAN

Nom français : DROMEDAN
Véritable nom : Dromedan
Première apparition : *Eternals I* #16 (1977) / Etranges Aventures 63 (1979)

Taille : 3,70 m
Poids : 109 kg

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle mental
- Projette des illusions mentales



Les Éternels enferment le mutant déviant Dromedan sous New York et contrôlent ses pouvoirs grâce à un casque neutralisant. Un jour, ils le réveillent accidentellement mais leur chef, Zuras, le replonge rapidement dans un état de soumission. Récemment, une expérience sur le vibranium menée par la Panthère Noire (Black Panther) au Four Freedoms Plaza a de nouveau réveillé Dromedan qui a dû combattre T'Challa mais aussi la Chose (Thing), le Professeur X et Jubilé des X-Men. La Panthère Noire a réussi à lui remettre son casque le faisant sombrer de nouveau dans un profond sommeil.

EBON SEEKER AND FIREFROST

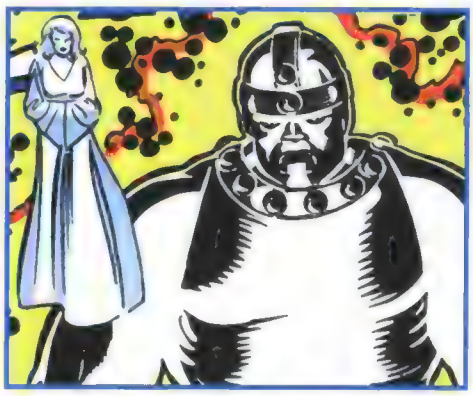
Nom français : QUÊTEUR NOIR ET FEU DE GLACE
Véritable nom : Xanth et Shareen
Première apparition : *FF I* #229 (1981) / Nova 100 (1986)

Taille : 1,68 m (Feu de Glace)
Poids : Immatériel (Feu de Glace)

POUVOIRS/ARMES

- Feu de Glace : pouvoirs lumineux
- Les deux : immortels, télépathes et voyageant à travers l'espace

Des milliards d'années dans le futur, le Quêteur Noir et Feu de Glace sont aspirés par un trou noir. Shareen devient un être de lumière tandis que Xanth perd la raison et se transforme en trou noir vivant. Ils se réfugient dans le passé. Xanth erre de planète en planète, absorbant énergie et matière. À force de lancer des flèches lumineuses destructrices, il se vide de sa matière et passe de 15 m de haut à 2,40 m. Son pouvoir épuisé, il détruit la planète sur laquelle il se trouve et se rassasie d'énergie. Red Richards (Reed Richards) fait venir involontairement Xanth sur Terre. Shareen lui raconte son histoire. Red l'emmène dans la Zone Négative (Negative Zone) où il lui redonne ses pouvoirs. Shareen persuade alors Xanth de retourner dans le trou noir pour devenir, comme elle, un être de lumière.



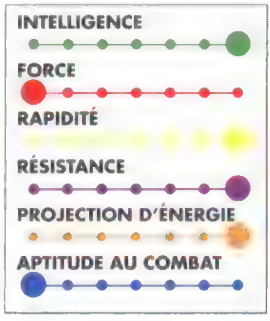
EGO

Nom français : EGO
Véritable nom : Ego
Première apparition : *TH I* #132 (1966) / Thor (Flash) 5 (1978)

Taille : 6,7 km
Poids : Non révélé

POUVOIRS/ARMES

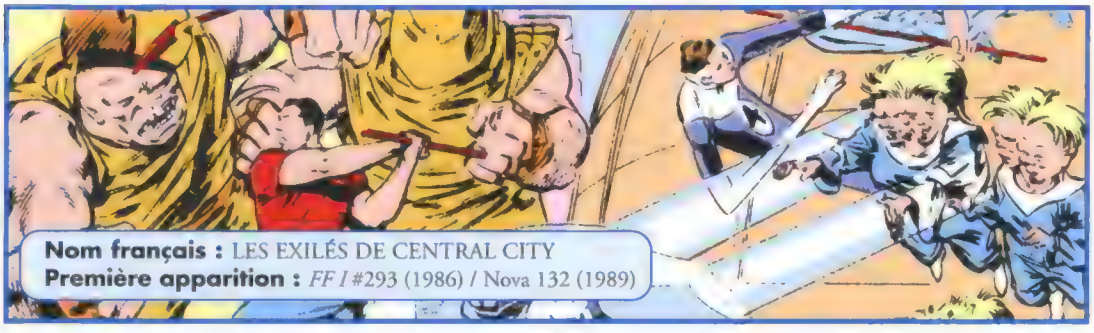
- Autotransformation
- Gigantesque unité de propulsion
- Immense pouvoir psionique
- Absorbe les êtres vivants



On apprend l'existence de la planète intelligente Ego lorsqu'elle essaie de conquérir d'autres mondes, contrecarrée par Thor. Elle s'allie ensuite au dieu du Tonnerre contre Galactus. Après avoir momentanément sombré dans la folie, elles les affrontent tous les deux. Guérie, mais assoiffée de vengeance, elle se rend dans la dimension de la Terre et sème le chaos. Seul le pouvoir encore intact de Skip Collins en vient finalement à bout. Un jour, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) atterrissent sur Ego. Mr. Fantastic désactive son unité de propulsion. La planète se démantèle sous l'effet de la gravité solaire.

Ego se reconstruit et combat Galactus avec les Doyens de l'Univers. Elle se retrouve deux fois confrontée au Silver Surfer. Elle est attaquée et absorbée par une entité gargantuesque, Super-Ego, elle-même menacée par les Célestes – on dira plus tard que tout ceci n'était qu'illusion. Échappant à son triste sort, Ego devient le jouet de l'Intelligence Suprême (Supreme Intelligence) qui espère la voir consumer la Terre et renaître pour servir d'instrument au peuple kree. Les Fantastiques, les Vengeurs (Avengers) et d'autres héros mettent fin à sa croissance. Le protecteur cosmique Quasar absorbe la masse et la conscience d'Ego. Elle végéterait encore dans le corps du héros, en attendant de s'évader pour reprendre sa course folle.

EXILES OF CENTRAL CITY



Nom français : LES EXILÉS DE CENTRAL CITY
Première apparition : *FF I* #293 (1986) / Nova 132 (1989)

Dans l'espoir d'échapper à une guerre nucléaire imminente, Harvey Jessup, inspiré par les recherches de Red Richards (Reed Richards) dans le continuum spatio-temporel, met au point le Générateur de rédemption et crée une bulle hors du temps autour de Central City, en Californie. Il avait prévu que le temps passerait lentement à l'intérieur de la bulle, mais c'est le contraire qui se produit : un mois entier s'écoule dans le laps d'une seconde du temps extérieur !

34 heures après sa création, on découvre la bulle à l'intérieur de laquelle sont déjà passées 9 800 années. Jessup, qui s'est proclamé Grand Coordinateur, survit en restant quasiment tout le temps en animation suspendue. Il incite la population de Central City à attaquer tous ceux qui essaient d'entrer dans la bulle, Iron Man, Miss Hulk (She-Hulk) et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Pour repousser les menaces qui se multiplient décennies après décennies, Jessup, paranoïaque, organise des patrouilles de mutants : les Burners ardents, les puissants Clobbers, les Heads télékinésiques et les Wings volants.

Murna, la fille de Jessup, commence à entrevoir ce qui se passe réellement et que Jessup refuse d'admettre. Il la relève aussitôt de sa fonction de prêtresse et lui interdit tout contact avec autrui. Lorsque les FF débarquent, elle les aide à neutraliser son père et fusionne son esprit avec celui de Red Richards. Dépassé par la situation, Jessup montre à Richards son Générateur avant de rendre l'âme. Red réussit à envoyer les Exilés dans un lointain futur où ils pourront mieux s'adapter et à ramener à la vie la majorité des anciens habitants, gardés en état végétatif sous la ville futuriste.

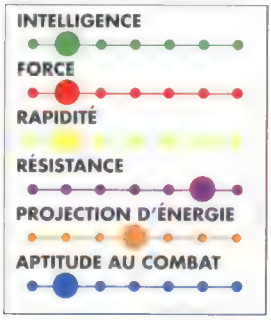
EMPEROR

Nom français : L'EMPEREUR
Véritable nom : Flavius Scollio, alias Gaius Tiberius Augustus Agrippa
Première apparition : *FF I* #241 (1982) / Nova 106 (1986)

Taille : 1,93 m
Poids : 45 kg (armure seule)

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle mentalement des milliers de personnes à la fois
- Restructure la matière
- Annule les pouvoirs

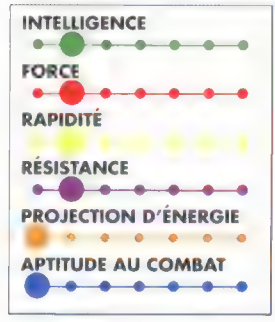


Soldat sous le règne de l'empereur romain Caligula, Flavius Scollio part en Afrique où il piège et tue un explorateur alien. Il revêt son armure et se sent aussitôt submergé par son immense pouvoir. Il se remet rapidement, érige une nouvelle Rome et fait des indigènes locaux ses sujets. Le S.H.I.E.L.D. finit par le découvrir et envoie les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et la Panthère Noire (Black Panther) enquêter. Scollio les neutralise aisément. Mais lorsqu'il tente d'obliger Jane Richards (Sue Richards) à l'épouser, la jeune femme lui arrache son casque. Son corps ayant depuis longtemps été consumé par l'armure, sa force se dissipe dans l'air et la nouvelle Rome s'effondre autour de lui.

DORRIE EVANS

Nom français : DORRIE EVANS
Véritable nom : Doris Evans
Première apparition : *ST I* #113 (1963) / Inédite en France

Taille : 1,62 m
Poids : 50 kg



Doris Evans est l'une des premières petites amies de Johnny Storm à l'époque où il fait ses études à Glenville High. Un jour, le père de la jeune fille se fait agresser par son jardinier, l'Homme-Plante (Plantman), et Johnny lui sauve la mise. Par la suite, Dorrie rencontre le reste des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Spider-Man, Captain Barracuda et d'autres. Elle accepte très mal que Johnny l'abandonne régulièrement pour aller jouer les super-héros et ils finissent par se séparer. Plus tard, quand Crystal laissera tomber Johnny, ce dernier la recontactera mais la trouvera mariée et avec des enfants.

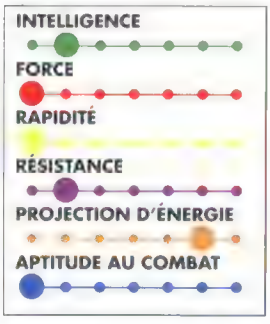
WILLIE EVANS, JR.

Nom français : WILLIE EVANS JR
Véritable nom : Willie Evans Jr
Première apparition : *FF I* #203 (1979) / Nova 87 (1985)

Taille : 1,40 m
Poids : 36 kg

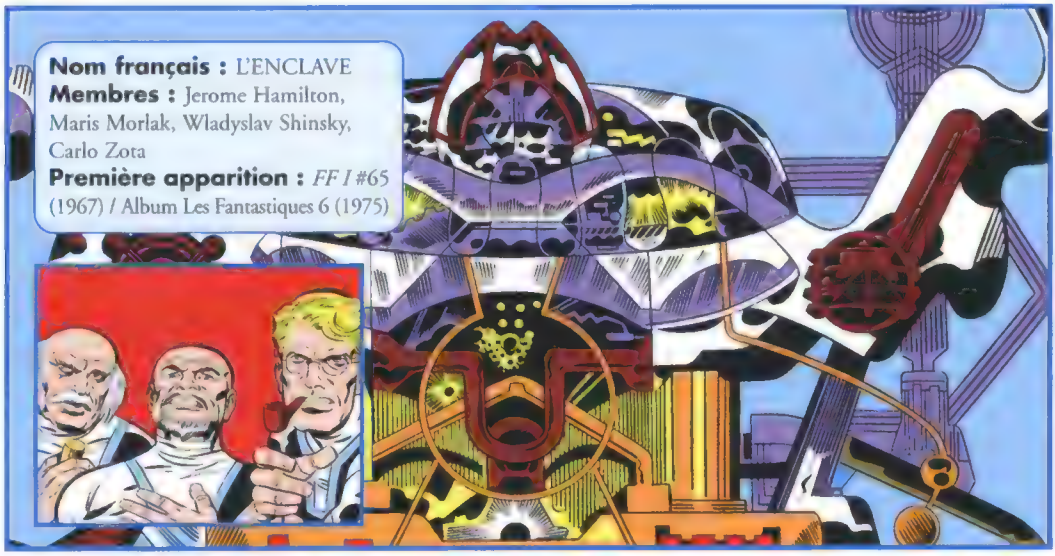
POUVOIRS/ARMES

- Restructure la matière
- Crée et contrôle des objets grâce à de l'énergie
- Une manifestation subconsciente appelée Grunt se sert de ses pouvoirs



Sous l'effet de radiations cosmiques émises lors d'un test de l'armée, son père mute et Willie naît mutant. À neuf ans, il tombe dans le coma et son inconscient envoie une version monstrueuse des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) semer le désordre sur Terre. Red (Reed) parvient à les faire disparaître et à ranimer Willie. Mais une manifestation subconsciente du jeune garçon, surnommée Grunt, utilise ses pouvoirs et le pousse à tuer sa mère et d'autres innocents. Willie a alors affaire aux responsables du Projet : PEGASE (Project: PEGASUS), à Iron Man et X-Factor. Il comprend ce que Grunt lui a fait et décide de se sacrifier pour l'empêcher de nuire. Sur la tombe de Willie, un Grunt désespéré jure de venger la mort de son seul ami.

ENCLAVE



Nom français : L'ENCLAVE
Membres : Jerome Hamilton, Maris Morlak, Wladyslav Shinsky, Carlo Zota
Première apparition : *FF I* #65 (1967) / Album Les Fantastiques 6 (1975)

Dessin : Jack Kirby

L'Enclave est un groupe de savants dont le but est d'instaurer une dictature humanitaire. Ils créent une forme de vie artificielle parfaite pour faciliter leur prise du pouvoir, la disparition des guerres, des crimes et des maladies. Dès 1928, Shinsky se lance dans les expériences génétiques avec Phaeder. Il y a vingt ans, il rencontre d'autres chercheurs aux ambitions similaires. Ils décident alors de partager leurs connaissances. Ils mettent en scène leur propre mort et se retrouvent sur une île de l'Atlantique Nord censée avoir été un avant-poste des Déviants. Ils y érigent leur citadelle de la science qu'ils baptisent la Ruche et se mettent au travail. Leur première créature est une réussite mais elle se retourne contre eux. Incapables d'approcher ni même de regarder Lui (Him), ils kidnappent Alicia Masters et lui demandent de faire une statue à son image. Cela n'empêche pas Lui de tuer Hamilton et de détruire la Ruche, manquant de faire disparaître toutes les autres personnes présentes. Red Richards (Reed Richards) parvient à localiser Alicia et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) volent à son secours.

Les savants qui ont survécu s'allient un temps au Dr Fatalis (Dr. Doom) pour recueillir des fonds. Puis, ils fabriquent l'Androïde (Android Man) et l'envoie combattre les FF. Ils reconstruisent la Ruche, mettent au point une nouvelle créature et essaient de se servir du Dr Strange (Dr. Strange) pour mieux la contrôler. Mais Paragon échappe elle aussi à leur emprise et pulvérise une nouvelle fois la Ruche.

Un autre groupe de chercheurs soutient financièrement le Security College du Monocle. Mais quand l'affaire commence à attirer l'attention, ils préfèrent se retirer du projet. Ils s'intéressent alors aux Inhumains et à leur technologie avancée, enlèvent Médusa (Medusa) et s'allient à Maximus. Ils sont sur le point de piller tout leur savoir, lorsqu'ils tentent d'exécuter Médusa. Le frère de Flèche Noire (Black Bolt) se révolte alors et les met en fuite. Ils s'associent de nouveau à Maximus pour infiltrer Attilan, font travailler les Alpha Primitifs (Alpha Primitives), mais sont bientôt démasqués par les Vengeurs (Avengers) et les Inhumains qui envoient Morlak et Zota en prison.

Shinsky les fait sortir mais ils manquent de se faire tuer en s'enfuyant et conduisent involontairement les Vengeurs jusqu'à la dépouille inerte de Jean Grey de l'équipe des X-Men. Avec l'AIM, ils enlèvent plus tard le corps inanimé de Kismet (anciennement Paragon) et s'en servent pour se remettre sur pied, ce qui les dote momentanément d'incroyables pouvoirs cosmiques. Ils tentent d'accomplir de grandes choses sur Terre et dans l'espace, mais leurs pouvoirs finissent par s'estomper. Ils chargent alors le Bricoleur (Tinkerer) de leur reconstruire une grille de transfert (leur outil de téléportation) et utilisent un robot téléguidé pour dérober des équipements high-tech. Ils cherchent ensuite à contrôler mentalement les gens grâce à leur Bio-Modem, mais Spider-Man et les Thunderbolts déjouent leur plan.

Morlak et Shinsky s'associent plus tard à Creuset (Crucible) pour mettre au point une race parfaite et soumise. Quant à Zota, on ignore ce qu'il est devenu.

EVERYMAN

Nom français : EVERYMAN
Véritable nom : Larry Ekler
Première apparition : *CA I* #267 (1982) / Inédite en France

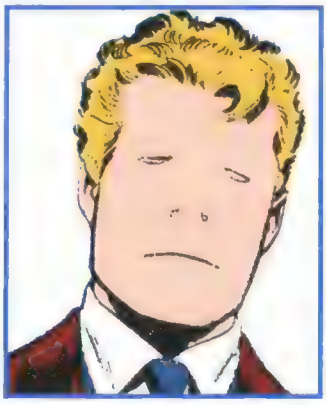
Taille : 1.75 m
Poids : 76 kg

POUVOIRS/ARMES

- Fleuret et bouclier électriques
- Projecteur holographique et caméra présciente

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Fils d'un ami de Mr. Fantastic, Larry est obsédé par l'injustice concernant la mort de son père. Il se prend pour le champion du peuple et tue plusieurs policiers avant d'être arrêté par Captain America. Mr. Fantastic le fait suivre par un psychiatre, mais Larry, influencé par Faust (Dr. Faustus), s'en prend à Red et draine son intelligence, blessant quelques victimes innocentes au passage. Red et Spider-Man parviennent finalement à inverser le processus. Sous l'identité de Zeitgeist, Larry élimine plusieurs super-héros sud-américains.
Il se retrouve de nouveau confronté à Captain America et périt, apparemment, sous les coups du super-héros allemand Vormund.



EXILE

Nom français : L'EXILÉ
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *MCP* #66/3 (1990) / Inédite en France

Taille : 1,98 m
Poids : 91 kg

POUVOIRS/ARMES

- Armure contrôlant toute forme de technologie

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Chassé de sa planète pour des raisons inconnues, l'Exilé se rend sur Terre en traversant le portail extradimensionnel de Red Richards (Reed Richards). Désireux de tester la valeur des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il envoie un autre alien combattre Red et des Fantastiques androïdes attaquer ses trois coéquipiers. Lorsqu'il met Ben Grimm à l'épreuve, l'Exilé se retrouve piégé dans une toile d'énergie. En remportant leur bataille, les héros libèrent l'alien, tout honteux d'avoir douté de la valeur des FF alors que lui n'était pas à la hauteur. L'Exilé disparaît ensuite vers une destination inconnue.

FASAUD

Nom français : FASAUD
Véritable nom : Sheikh Farouk al-Fasaud
Première apparition : *FF I* #308 (1987) / Nova 141 (1989)

Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg
(puis sans substance)

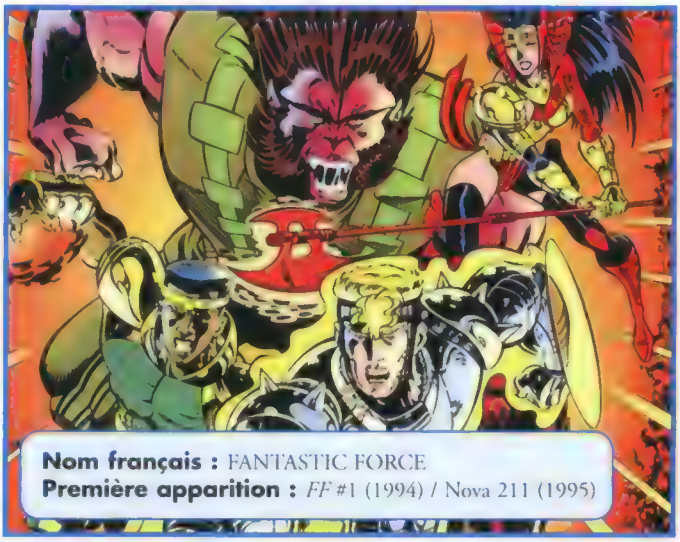
POUVOIRS/ARMES

- Corps immatériel absorbant et produisant des décharges électriques
- Contrôle des éléments électroniques
- Se déplace à la vitesse de la lumière en ligne droite

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Métamorphosé en un être composé d'électricité, Fasaud croise les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) à New York alors qu'il essaie de tuer un journaliste qui a dénoncé ses pratiques frauduleuses. Il échoue et retourne dans son pays en Aqirie, suivi par la Torche (Human Torch) et Ms. Marvel qu'il ne tarde pas à faire prisonniers. Les deux héros s'échappent à bord d'une navette spatiale, mais Fasaud se connecte à un satellite armé et leur tire dessus. La Chose pulvérise l'engin. Fasaud les rejoint alors à bord du vaisseau et meurt quand Ben fait court-circuiter tout le matériel électrique de l'appareil.

FANTASTIC FORCE



Nom français : FANTASTIC FORCE
Première apparition : *FF* #1 (1994) / Nova 211 (1995)

Quand l'équipe des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) se dissout suite à la supposée mort de Mr. Fantastic et à sa rencontre avec Dark Raider, Psi-Lord souhaite poursuivre leur mission. La Panthère Noire (Black Panther) l'accueille ainsi que tous ceux qui ont combattu Dark Raider à l'ambassade du Wakanda. Quand Klaw attaque le bâtiment, Psi-Lord se joint à Huntara, Devlor et Vibraxis pour le repousser.
Les quatre héros, que seul rapproche leur lien avec les Fantastiques, décident de réaliser ensemble le rêve de Psi-Lord. Mais cette première victoire devant Klaw est suivie d'une série de défaites face à Zarathustra, Arides, et de la mort d'un membre du groupe tué accidentellement par Vibraxis. L'équipe connaît aussi des conflits internes dignes de ceux de leurs prédécesseurs à leurs débuts. Les choses s'arrangent quand la Torche (Human Torch) prend les commandes pour combattre, aux côtés des soldats de Lord Kargul, le double alternatif de Johnny Storm, Vangaard, et que Miss Hulk (She-Hulk) rejoint l'équipe après le départ d'Huntara. Malheureusement, d'autres problèmes surgissent. La Torche retourne chez les FF et les trois membres fondateurs restants connaissent quelques déboires avec leurs pouvoirs. La maladie, les soucis financiers affaiblissent le groupe qui réussit, malgré tout, à déjouer le plan machiavélique de Diablo. Lorsque Mr. Fantastic refait surface, Psi-Lord s'allie de nouveau aux FF, la Fantastic Force se démantèle, et chacun part de son côté chercher ce qui lui manquait au sein de l'équipe.

NICK FURY

Nom français : NICK FURY
Véritable nom : Colonel Nicholas Joseph Fury
Première apparition : *FHHC* #1 (1963) / Choc (Comic Pockets) 1 (1972)

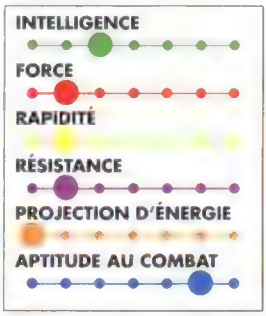
Taille : 1,85 m
Poids : 102 kg

Nick Fury est colonel pendant la Deuxième Guerre mondiale. Il dirige les fameux Howling Commandos. C'est à cette époque qu'on lui injecte un sérum ralentissant le processus de vieillissement. À la fin de la guerre, il reste dans l'armée, puis rejoint la C.I.A. avant de devenir le chef du S.H.I.E.L.D. (Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division).

Fury travaille en solo avec Ben Grimm et Red Richards (Reed Richards) avant qu'ils n'aient leurs super-pouvoirs. Plus tard, il prête main-forte à l'équipe des Fantastiques qui se retrouve confrontée au Maître de la Haine (Hate-Monger) à San Gusto, en Amérique du Sud. Dès lors, le chef du S.H.I.E.L.D. mène de nombreuses missions avec le groupe ou certains de ses membres. Ensemble, ils combattent notamment une armée de cafards (Cockroaches) ou se rendent dans un monde alternatif créé par "Clarine" Calhoun (Licorice Calhoun) où Fury tente d'éliminer un Adoph Hitler jeune. Quand les FF ont envahi la Latvérie (Latveria) suite au décès du Dr Fatalis (Dr. Doom), Nick a dirigé une coalition d'États contre eux. Devant un tel mouvement, Mr. Fantastic a dû s'attaquer à une Chose (Thing) manipulé par Fatalis et a failli le tuer.

POUVOIRS/ARMES

- Parachutiste, Ranger, Béret Vert, Béret Noir, spécialiste en démolition et en véhicules
- Combattant hors pair
- Espérance de vie plus longue



FANTASTIC FOUR

Dessin : Carlos Pacheco

Nom français : LES QUATRE FANTASTIQUES
Première apparition : *FF I* #1 (1961)
Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

FANTASTIC FOUR

Dessin : Mike Wieringo

Certains sont unis par des origines communes, comme les X-Men, ou l'autorité gouvernementale, comme les Vengeurs (Avengers). Les Quatre Fantastiques, eux, forment la première grande famille de l'univers Marvel. Bien qu'ils viennent d'horizons très différents, le destin les réunit. Le jeune génie des sciences Red Richards (Reed Richards) partage sa chambre d'université avec son ami et vedette de l'équipe de football Ben Grimm. Red imagine un vaisseau capable de traverser l'hyperespace. Il montre les plans à Ben qui lui promet de le piloter s'il arrive à le fabriquer.

Red poursuit ses études à la Columbia University de Manhattan. Il loue une chambre dans une pension tenue par la tante de la jeune Jane Storm (Sue Storm). Cette dernière tombe immédiatement sous son charme.

Des années plus tard, Richards utilise son héritage et des fonds gouvernementaux pour financer son projet. Tout commence à Central City. Jane Storm, maintenant adulte, s'installe dans la ville et se retrouve rapidement fiancée à Red. Ben, devenu un excellent pilote et astronaute, est pressenti pour prendre les commandes du vaisseau.

Red voit son rêve s'écrouler quand le gouvernement menace de lui couper les vivres et d'annuler le projet. Refusant de gâcher une telle opportunité, il propose à Ben de s'envoler dans l'espace sans plus attendre. Au début, Ben refuse, conscient que Red n'a pas eu le temps d'étudier suffisamment les effets des rayons cosmiques. Mais Jane le traite de lâche. Blessé dans son orgueil, le pilote accepte de partir. Tandis que Red et Ben s'attèlent aux derniers préparatifs, Jane décide d'accompagner son fiancé. Son jeune frère Johnny Storm insiste pour la suivre.

Les quatre amis franchissent la barrière de sécurité et décollent. Tout se passe parfaitement jusqu'à ce que la fusée atteigne la ceinture de Van Allen, une zone inondée de rayons cosmiques. La structure métallique de l'appareil est trop fine pour arrêter les radiations. La coque est littéralement bombardée et Red comprend trop tard que Ben avait raison. Les rayons frappent les quatre passagers qui perdent le contrôle de la fusée. Le pilotage automatique prend le relais et les ramène un peu secoués mais sains et saufs vers la Terre.

À l'arrivée, Jane disparaît. Elle est devenue l'Invisible (Invisible Girl). Ben s'est transformé en une Chose (Thing) monstrueuse qui s'attaque violemment à Red qui, lui, étire son corps à l'infini. Et Johnny s'embrase soudain, telle une Torche (Human Torch). Ils jurent alors d'user de leurs nouveaux pouvoirs pour le bien de l'humanité, et ainsi naissent les Quatre Fantastiques, premier groupe de super-héros depuis la dissolution de la Première Ligne quelques années plus tôt. Red, qui prend le nom de Mr. Fantastic, est élu leader de l'équipe. Sous sa direction, les Quatre Fantastiques allaient devenir l'un des plus célèbres groupes de super-héros.

Pour son baptême du feu, le quatuor affronte l'Homme-Taupe (Mole Man). Grâce à leur travail d'équipe, les quatre néophytes parviennent à ruiner ses plans de conquête mondiale. Peu après, ils terrassent les Skrulls, puis Miracle Man. Ils connaissent alors leur première crise interne. La Chose en veut à Red qu'il rend responsable de sa transformation, mais c'est Johnny qui quitte le groupe. Jeune, immature et manquant d'assurance, le frère de Jane en a assez d'être sous la coupe de Red et s'en va. Sa fugue le conduit jusqu'au Bowery où il découvre Namor et l'aide à recouvrer la mémoire, avant de retourner au sein de l'équipe.

Red et Jane se marient et, peu après, Jane tombe enceinte. Elle prend alors un congé maternité et passe le relais à Crystal. Après la naissance de Franklin, elle reprend sa place et Crystal retourne auprès des Inhumains (Inhumans). Plus tard, Red se voit forcé de brider temporairement l'esprit de Franklin dont l'incroyable pouvoir menace la planète entière. Furieuse, Jane quitte l'équipe. Médusa (Medusa) la remplacera jusqu'à ce qu'elle pardonne Red et revienne enfin.

Un jour, Ben retrouve forme humaine. Il est alors obligé de se retirer et Red enrôle Cage à sa place. Mais ce dernier tombe sous l'emprise du Maître des Maléfices (Puppet Master). Ben reprend alors du service, équipé d'un exosquelette que lui a confectionné son ami Red.

Peu après, Red voit ses pouvoirs s'estomper. Il décide donc de démissionner. Jane le suit et Johnny entame une carrière de pilote de course. L'équipe est officiellement dissoute pour la première fois de son histoire. Mais bientôt, une sombre machination fomentée par Dr Fatalis (Dr. Doom) pousse Red à recouvrer ses pouvoirs et, par la suite, à reformer les Quatre Fantastiques.

Quand Johnny commence à sortir avec Frankie Raye, la jeune femme découvre ses pouvoirs et se transforme elle-même en une autre Torche. Les Quatre s'appellent un temps les Cinq Fantastiques. Puis, Frankie tire sa révérence pour devenir Nova, le héraut de Galactus.

Après les "Guerres Secrètes" de Battleworld, la Chose préfère prendre le temps de se retrouver. Il est remplacé par Miss Hulk (She-Hulk) qui reste jusqu'au retour de la Chose.

Peu après, Red et Jane décident de quitter l'équipe pour reprendre une vie normale. Red confie les rênes à Ben qui recrute deux nouveaux membres, Crystal et Ms. Marvel. Pratiquement au même moment, Crystal rejoint les Inhumains, Ben perd de nouveau ses pouvoirs, et Red et Jane reviennent au sein du groupe. Bien qu'inoffensif, Ben reste auprès de ses coéquipiers et s'avère d'une grande utilité. Il recouvre finalement ses pouvoirs quand Ms. Marvel perd à son tour les siens et cède sa place.

Les Quatre Fantastiques subissent sans doute leur plus cruelle perte lorsque Red meurt, semble-t-il, sous les coups

Dessin : Mike Wieringo

du Dr Fatalis. On recrute alors l'Homme-Fourmi (**Ant-Man**) au poste d'expert technique. Un peu plus tard, Red revient du passé où il avait été envoyé. Et presque tout de suite après, l'équipe entière périt, du moins le croit-on, en combattant **Onslaught**. En fait, on les a expédiés dans une dimension miniature, la Contre-Terre (**Counter-Earth**), créée par Franklin, où ils renaissent et vivent quelques aventures avant de revenir dans leur monde d'origine.

L'équipe des Fantastiques est une organisation privée dont les quatre membres fondateurs offrent leurs services gratuitement pour défendre la Terre contre toute menace dépassant le champ d'action des forces d'intervention conventionnelles. Les FF œuvrent aussi dans le domaine de la recherche scientifique. Le groupe est financé par la vente de brevets d'inventions ou de découvertes faites par Red. S'ils n'ont jamais travaillé sous la tutelle du gouvernement américain, les FF ont toujours collaboré avec les autorités et l'agence internationale du S.H.I.E.L.D.

Les Quatre Fantastiques sont non seulement des super-héros mais aussi des aventuriers, explorant sans cesse de nouveaux horizons, de **Subterranea** à Atlantis, en passant par le Microvers ou la Zone Négative (**Negative Zone**). Récemment, ils ont poussé l'exploration jusqu'aux portes du paradis.

Si la composition de l'équipe a parfois changé au fil des années, les quatre membres fondateurs qui s'étaient envolés à bord de la fameuse fusée expérimentale sont toujours présents. Contre vents et marées, malgré les triomphes et les déboires, ils restent une famille dont les liens ne pourront jamais être brisés. Ils restent les Quatre Fantastiques, les premiers et toujours les plus grands héros de l'âge moderne.

Dessin : Mike Wieringo

Nom français : LES NOUVEAUX QUATRE FANTASTIQUES
Première apparition : *FF I* #347 (1990) / Nova 170 (1992)

Après avoir vaincu les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), De'Lila se fait passer pour l'Invisible (Invisible Woman), réunit quatre héros solitaires, Spider-Man, Ghost Rider (Ketch), Wolverine et Hulk. Elle leur fait croire que les FF ont été assassinés, et les envoie rechercher les meurtriers. Le quatuor, les Skrulls, les mutants de l'Homme-Taupe (Mole Man), Mr. Fantastic et De'Lila se retrouvent tous pour une grande bataille sur l'île aux Monstres. Les nouveaux FF prennent alors des chemins différents. Mais Spider-Man persuade le Dr Strange (Dr. Strange) de reformer une équipe, espérant ainsi convaincre la Torche (Human Torch) de la rejoindre après avoir quasiment réduit en poussière la State University. Plus tard, pour contrer le diabolique sorcier Dormammu, Strange fait appel à Wolverine, Hulk et au Silver Surfer qui seront ses premiers Défenseurs Secrets (Secret Defenders), un groupe de héros dont la composition changera selon les missions.

FANTASTIC FOUR (NEW)

Nom français : LES QUATRE FANTASTIQUES, INC.
Première apparition : *FF I* #160 (1975) / Nova 66 (1983)

Organisation à but non lucratif, l'équipe des Fantastiques a néanmoins besoin de financements pour survivre. Elle commercialise donc les brevets de Red Richards (Reed Richards). En période de faillite, celui-ci a ainsi vendu des brevets à I.T. et Gideon Trust. C'est ainsi que les FF ont également remboursé les dégâts causés par la Torche (Human Torch) lorsqu'il a mis le feu à l'Empire State University. Red en a vendu, en outre, au gouvernement américain pour éviter des poursuites pour haute trahison suite à l'invasion de la Latvérie (Latveria). Récemment, Jane Richards (Sue Richards) a nommé son frère Johnny Storm nouveau directeur de la compagnie. Il travaille avec Jian Fetta, Ethan Crane et Christi Stoger. Si la première est fiable, les deux autres ont tenté de nuire à la réputation d'homme d'affaires de Johnny et ont été licenciés.

FANTASTIC FOUR, INC.

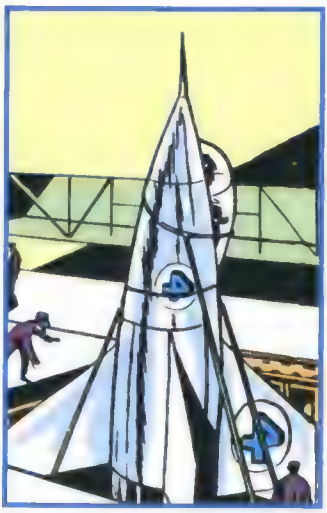
POUVOIRS/ARMES

• Pouvoirs comparables à ceux de leurs modèles

Nom français : LES CLONES DES QUATRE FANTASTIQUES
Première apparition : *FF I* #328 (1989) Nova 152 (1990)

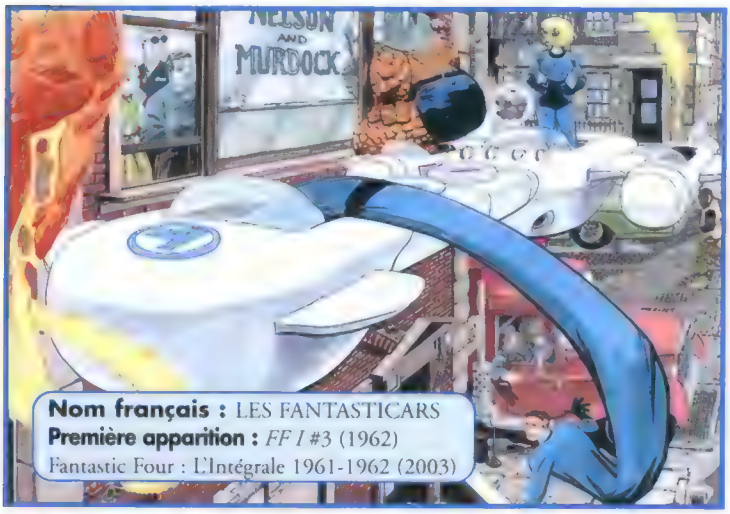
Désireux d'avoir ses propres "marionnettes", Aron le Gardien renégat (Aron the Rogue Watcher) clone les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et place leurs modèles en animation suspendue. Possédant quelques fragments de leurs souvenirs, les clones – la Torche (Human Torch), l'Invisible (Invisible Woman), Ms. Marvel, Mr. Fantastic et la Chose (Thing) – revivent les premières aventures des vrais FF, s'attaquant à un Homme-Taupe (Mole Man) alors tranquille, à Psycho-Man et à un artiste magicien qu'ils prennent pour Miracle Man. Ils créent même une Fantasti-Taxe pour payer leurs services. Ils finissent par se retrouver face aux Vengeurs (Avengers) et à leurs modèles, sortis de leur torpeur. Aron laisse perdre ses pantins avant de les placer dans un état végétatif afin d'observer leurs rêves qui lui paraissent finalement beaucoup plus intéressants que les clones eux-mêmes.

FANTASTIC FOUR CLONES



Nom français : L'AVION POGO DES QUATRE FANTASTIQUES
Première apparition : *FF I* #3 (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

L'avion Pogo des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) est un des tout premiers appareils à décollage vertical, ressemblant à une échasse sauteuse, d'où son nom. Sa rapidité augmente au fil des années (Red l'améliorant constamment), mais il atteint depuis le début des vitesses supersoniques et peut amener les Fantastiques à n'importe quel point du globe en quelques heures. Modifié pour permettre de brefs voyages dans l'espace, c'est avant tout un véhicule intra-atmosphérique. Outre le Pogo, les FF utilisent différents moyens de transport dont le Fantasticar, le Fantasticopter, les aérocycles de la Chose, Rosebud II (luge temporelle), l'Explorer de la Zone Négative et les Negapods, le Reducta Craft, la machine à voyager dans le temps (Time Machine) du Dr Fatalis (Dr. Doom) et un ICBM de voyageurs. Pour les périples interstellaires, les Fantastiques se déplacent dans des véhicules confisqués ou empruntés comme le vaisseau de Kurrgo, une soucoupe Skrull ou encore le Stealth-Hawk. Tous leurs véhicules sont entreposés dans des hangars et des bases de lancement spéciaux situés au dernier étage du Baxter Building.



Nom français : LES FANTASTICARS
Première apparition : *FF I* #3 (1962)
Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Le Fantasticar est le véhicule le plus connu et caractéristique des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Surnommé au début la "baignoire volante", il a depuis subi de nombreuses améliorations. La Torche (Human Torch) trouve la première version un peu grossière et, avec l'aide de Red, il la modifie pour lui donner un style plus aérodynamique. Mais les FF utilisent encore parfois le prototype. En vol, les Fantasticars peuvent se scinder en trois ou quatre blocs moins rapides, mais capables de voler séparément. Tous les membres de l'équipe sont aptes à piloter ces appareils, mais ce sont, en général, Mr. Fantastic ou la Chose (Thing) qui prennent les commandes.

Chaque Fantasticar est équipé de façon à permettre à la Chose de les diriger aisément. La plupart n'ont pas de cabine, mais les compartiments individuels de certains modèles ont été fermés pour pouvoir aller sous l'eau. Et Red a même modifié les dernières versions pour voyager dans d'autres dimensions. Les parties avant et arrière des Fantasticars peuvent aussi accueillir plusieurs passagers, mais les côtés sont conçus pour une seule personne.

Le Fantasticar a parfois été volé ou détourné – manipulé par le Maître des Maléfices (Puppet Master), Cage en a dérobé un. Un jour, l'Homme Impossible (Impossible Man) en a également "emprunté" un pour une chasse au trésor interstellaire. Les FF ont aussi vendu une de leurs "baignoires volantes" à X-Factor. La Chose a même pris un PV pour s'être mal garé. Depuis qu'ils se sont envolés dans l'espace à bord de la fusée expérimentale de Red, les Fantastiques ont repoussé les limites du concevable. Outre le Fantasticar et l'avion Pogo, ils ont mis au point des technologies de plus en plus sophistiquées, comme les molécules instables qui constituent leur costume, le Fantasti-Signal, l'exosquelette de Ben et les robots H.E.R.B.I.E. et Roberta. Red a contribué à d'importantes avancées en biologie : un antidote pour les brumes tératogènes qui font muter les Inhumains (Inhumans), un remède provisoire pour les protéger contre la pollution et des pilules permettant aux hommes de survivre sous l'eau pendant un temps. Des vestes d'oscillation au casque projecteur de pensées, du canon aux rayons bêta à l'aéro-bombe, du spectro-analyseur subphotonique à l'analyseur transpatial, en passant par des moyens de transport plus étonnants les uns que les autres, la technologie des FF a toujours suscité autant d'admiration que les héros eux-mêmes.

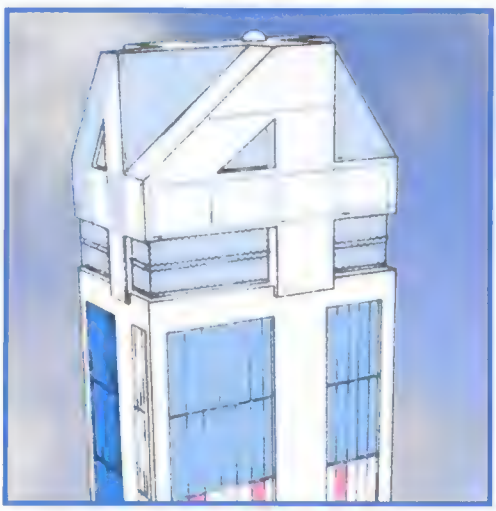
FLOATING SUPER-HERO POKER GAME

Nom français : POKER HEBDOMADAIRE DES SUPER-HÉROS
Première apparition : *MTIO* #51 (1979) / Spécial Strange 26 (1981)

Tard dans la nuit, de sombres individus se réunissent autour d'une table au Q.G. des Vengeurs (Avengers). Une urgence ? Un nouveau criminel ? Non. C'est le Poker Hebdomadaire des Super-Héros ! Ce jeu, qui a lieu alternativement chez les Vengeurs et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), est au départ organisé par la Chose (Thing) et Jarvis, le majordome des Vengeurs. Outre ces deux derniers, il réunit régulièrement Nick Fury, Wolverine et l'ancien procureur Blake Tower. Participent aussi de temps en temps Strange (Dr. Strange), le Fauve, la Torche (Human Torch), Miss Hulk (She-Hulk) et la plupart des Vengeurs. La partie a parfois été interrompue – par une guerre civile dans la Zone Négative (Negative Zone) impliquant Annihilus, Blastaar et le Super-Adaptoïde (Super-Adaptoid), ou l'invasion du Q.G. par une armée de Fantômes de l'Espace. Le Mandarin et le général Pollock (General Pollock) ont également joué les trouble-fête. Pourtant, le Poker Hebdomadaire des Super-Héros n'est rien d'autre que l'occasion pour des amis de passer un bon moment ensemble – ils combattent côte à côte car ils y sont obligés, mais quand ils se retrouvent, c'est simplement parce qu'ils ont envie de se voir…

FOUR FREEDOMS PLAZA

Nom français : FOUR FREEDOMS PLAZA
Première apparition : *FF I* #289 (1986) / Nova 130 (1988)



Érigé sur le site du Baxter Building, le Four Freedoms Plaza, le nouveau domicile des Quatre Fantastiques, compte 45 étages. Il abrite des bureaux dont ceux de Vaughn Security, la société dirigée par Quasar sous son identité secrète, et où ce dernier cache un portail ouvrant sur la dimension de son mentor Éon. Quand les Fantastiques disparaissent suite à leur bataille contre Onslaught, Nathaniel Richards dissimule tout l'équipement de l'immeuble dans la Zone Négative (Negative Zone) pour empêcher le gouvernement de s'en emparer. Plus tard, Franklin Richards offre le Four Freedoms Plaza aux Thunderbolts qui s'en servent comme Q.G. Quand les T-Bolts sont prêts à exécuter leur plan de conquête du monde, ils font sauter l'immeuble pour faire diversion et détourner les super-héros qui les poursuivent. Suite à quoi, les FF ont emménagé au Pier Four.

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Nom français : LES QUATRE CAVALIERS DE L'APOCALYPSE
Membres : La Mort – Invoque des doubles morts qui peuvent détruire leur modèle comme l'anti-matière
La Famine – Crée des illusions, détruit tout aliment, manipule les affamés
La Peste – Répand la maladie physique et mentale
La Guerre – Engendre la colère et produit des rafales de feu
Première apparition : *GSFF* #3 (1974) / Spécial Strange 2 (1975)

Guerriers d'élite de la planète Axi-Tun, les Cavaliers de l'Apocalypse affirment avoir dominé la Terre dans le passé, avant d'avoir été chassés par des ennemis inconnus. Humiliés par cette défaite, ils passent plusieurs millénaires à ruminer leur vengeance. De retour sur Terre, ils propagent un virus plongeant la population dans le coma et s'apprêtent à envahir la planète. La constitution physique particulière des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) les sort de leur sommeil. Ils combattent les Cavaliers aux quatre coins du globe et réactivent un appareil autosécurisé laissé par leurs ennemis, qui les refoule une nouvelle fois. Plus tard, ils sont faits prisonniers par l'Étranger (Stranger), mais auraient réussi à lui échapper.

FOX

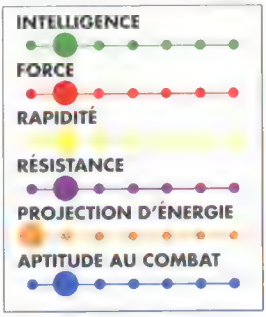
Nom français : RENARD
Véritable nom : Reynard Slinker
Première apparition : *ST @* #2 (1963) / Spider-Man : L'Intégrale 1962-1963 (2002)

Taille : 1,77 m
Poids : 68 kg

Voleur de renom, le Renard accuse Spider-Man d'une série de crimes. La Torche (Human Torch) se lance alors à la poursuite du Tisseur. Ce dernier lui fait comprendre la supercherie et les deux héros décident de faire équipe. Joueurs et inexpérimentés, ils manquent de laisser s'échapper le criminel, mais Spidey le démasque finalement et l'arrête. Après une brève alliance avec l'Hydra, Slinker accuse cette fois la Torche d'être l'auteur de plusieurs incendies. Il piège les deux jeunes héros avant d'être fait prisonnier à son tour.

POUVOIRS/ARMES

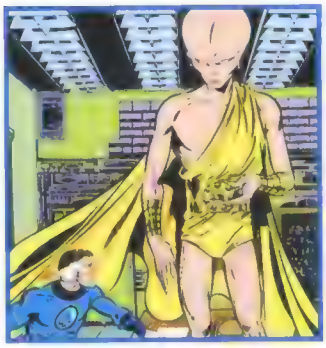
- Voleur et stratège hors pair
- Maître du travestissement



FUTURIST

Nom français : FUTURISTE
Véritable nom : Randolph James
Première apparition : *FF I* #215 (1979) / Nova 93 (1985)

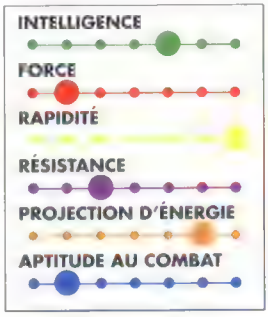
Taille : (James) 1,75 m (Futuriste) 3,65 m
Poids : (James) 68 kg (Futuriste) 181 kg



Ancien collègue de Red Richards (Reed Richards), Randolph James est attaqué par des voyous et utilise son accélérateur d'évolution pour leur échapper, se transformant ainsi en Futuriste. Après s'être vengé de ses agresseurs, il s'installe à Manhattan et tente de se faire à sa nouvelle apparence. Blastaar le pousse à s'allier à lui contre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), mais il réalise vite son erreur et quitte la Terre. Prisonnier de l'Étranger (Stranger), il réussit quand même à lui échapper.

POUVOIRS/ARMES

- Fait évoluer ou régresser autrui
- Télépathie



GABRIEL THE DEVIL-HUNTER

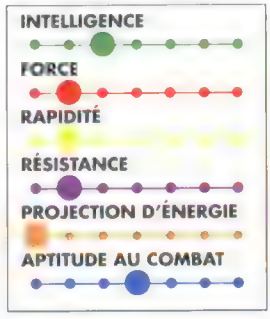
Nom français : GABRIEL L'EXORCISTE
Véritable nom : Gabriel Rosetti
Première apparition : *Haunt of Horror* #2 (1974) / Inédite en France

Taille : 1,90 m
Poids : 97 kg

Gabriel devient prêtre quand sa femme Andrea meurt, tuée par des démons. Lui-même possédé, il s'arrache l'œil avant de parvenir à chasser l'être maléfique qui est en lui en se marquant au fer une croix sur la poitrine. Devenu un exorciste réputé, il aide les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) quand Nichalos Scratch envoûte Franklin Richards. À la mort de sa bien-aimée, Desadia, victime du démon Vermiphage, Gabriel sombre dans l'alcool. Plus tard, les soldats du paradis, les Asuras, l'envoient affronter Hellstorm, mais il perd la raison quand ce dernier rompt le lien qui le relie aux Asuras. Depuis, Isaac Christians, alias la Gargouille, veille sur lui.

POUVOIRS/ARMES

- Larges connaissances mystiques
- Exorcise les démons



FRIGHTFUL FOUR

Nom français : LES TERRIFICS
Première apparition : *FF I* #36 (1965) / Album Les Fantastiques 35 (1984)

Dessin : Paco Medina

Voulant prouver sa supériorité à Mr. Fantastic, le Sorcier (Wizard) réunit, les unes après les autres, plusieurs équipes de Terrifics dans le but de vaincre et d'humilier les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Le premier groupe apparaît quand l'Homme Sable et Pete Pot de Colle s'évadent de prison et rencontrent un Sorcier bien mal en point, qui vient d'essuyer une sévère défaite face à la Torche (Human Torch). Pour les remercier de leur soutien, le Sorcier les entraîne dans une expédition vengeresse contre les Fantastiques ! Il recrute un quatrième acolyte, Médusa (Medusa), qui a perdu une partie de la mémoire. Puis, les Terrifics – avec Pete qui s'est rebaptisé le Piégeur (Trapster) – attaquent les FF le soir de la fête organisée pour les fiançailles de l'Invisible (Invisible Girl) et de Mr. Fantastic. Ils subissent deux échecs cinglants et Médusa est arrêtée.

Quand ils décident de revenir à l'assaut, Médusa n'est plus la même et ne peut rester dans l'équipe. Le Sorcier enlève alors Thundra qui ne connaît rien de notre dimension. Sa trop grande respectabilité et son attirance pour la Chose (Thing) l'amènent à quitter le groupe après quelques apparitions et à se retourner contre ses anciens coéquipiers.

Le Sorcier, le Piégeur et l'Homme Sable font alors appel à des alliés d'un jour, comme Blastaar, Llyra et Electro. Ils vont même jusqu'à passer une petite annonce dans le Daily Bugle et reçoivent plusieurs candidatures dont celle de Captain Ultra, Texas Twister et de l'inoffensif Osprey. La chose attire également l'attention de Thundra et Tigra qui offrent ensuite leur aide aux Fantastiques. Finalement, c'est la Brute qui est recrutée. Il se fait passer pour Red Richards, mais cela n'empêche pas les Terrifics d'essuyer une nouvelle défaite. La Brute est démasqué et exilé dans la Zone Négative (Negative Zone).

Contrarié par ses nombreux échecs, le Sorcier décide de se recentrer sur son objectif premier, écraser les Fantastiques, et remanie totalement l'équipe. Avec le Constricteur, Taskmaster et Deadpool, il se fait encore une fois laminer par la Chose et Franklin Richards. Il essaie alors de reformer le groupe du départ, mais l'Homme Sable a changé de camp. Avec le Piégeur, il recrute le Chevalier Noir et Man-Bull, et kidnappe un chercheur canadien, le Dr Cargill. Avec l'aide des Rangers et de la fille de Cargill, Turbine, Spider-Man fera échouer leurs plans.

FRIGHTFUL FOUR

Le Sorcier dissout ensuite le groupe et en reforme un autre avec **Hydro-Man**, **Klaw** et **Titania**. Alors qu'ils ont l'avantage cette fois face aux Fantastiques, Aron le Gardien renégat (**Aron the Rogue Watcher**) vient perturber le combat, il soustrait les héros à leurs ennemis en passe de triompher et envoient les Terrifics en prison.

Le Sorcier s'évade et réunit une nouvelle équipe. Il retrouve Klaw qui vient de délivrer une **Ms. Marvel** en mutation, amère et vindicative. Elle se joint à eux sous le nom de la Chose et le Fantôme Rouge (**Red Ghost**) s'invite dans le groupe. De nouveau terrassés par les Fantastiques, ils se dispersent. La formation suivante rassemble autour du Sorcier, le Piégeur, la Chose et le robot de **Galactus**, que le Sorcier a reconstruit et reprogrammé. À cette époque, Red Richards est prisonnier de l'armure du Dr Fatalis (**Dr. Doom**) et le Sorcier préfère se rendre plutôt que de s'exposer au courroux de ce dernier.

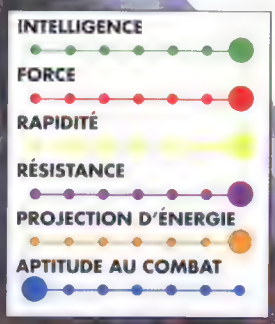
La dernière équipe des Terrifics est composée du Sorcier, Hydro-man, de l'ex-femme du Sorcier, **Salamandra**, et de leur fille **Cole**. C'est sans doute la première vraie "famille" qui combat les Fantastiques. Une relation à la "Roméo et Juliette" semble naître entre Cole et la Torche.

Dessin : Jack Kirby

GALACTUS

Nom français : GALACTUS
Véritable nom : Galan
Première apparition : *FF I* #48 (1966) / Marvel : Les Origines 2 (2003)

Taille : 88 m
Poids : 18,2 tonnes
Yeux : Couleur inconnue (fond noir avec une forme blanche semblable aux trois côtés d'un carré pour la plupart des humanoïdes)
Cheveux : Couleur inconnue (noirs pour la plupart des humanoïdes)



POUVOIRS/ ARMES

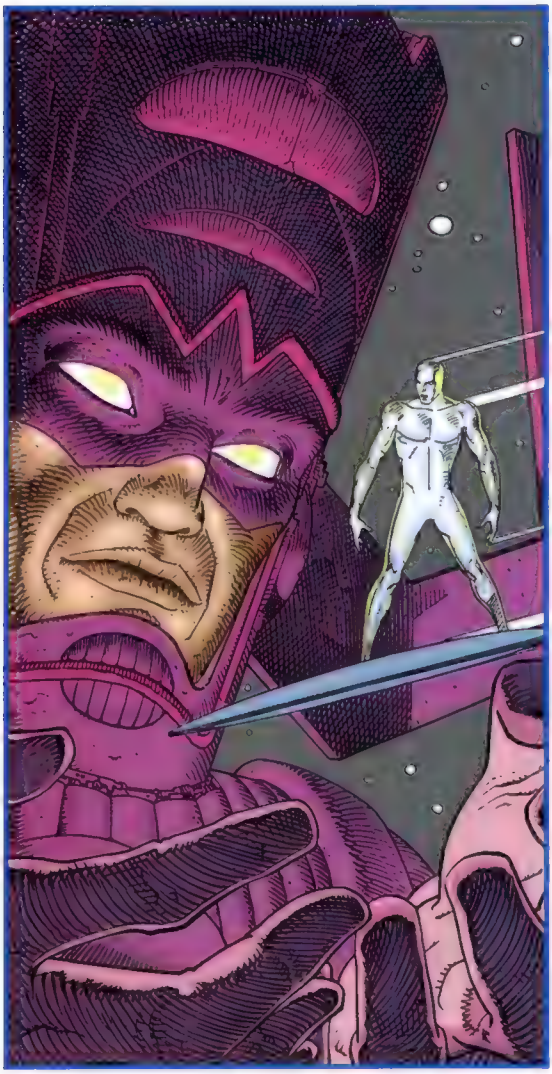
- Se nourrit de l'énergie de planètes entières
- Grande capacité à manipuler l'énergie
- Prend la forme de ceux qui l'observent
- Télépathie
- Gigantesque vaisseau, Taa II, qui s'étend sur un système solaire entier
- Se déplace dans des appareils plus petits et circulaires

Dessin : Alex Ross

GALACTUS

Seul survivant de l'univers qui existait avant le big bang, Galactus est un dévoreur de mondes et une force de la nature. Il est sans doute l'être le plus craint à travers les galaxies. À l'origine, c'est un homme qui porte le nom de Galan. Il est né sur la planète Taa, un endroit paradisiaque dont la population est, dit-on, la plus avancée de tout l'univers. Un univers au bord de l'effondrement, où toute matière plonge en un point central via le "Big Crunch", qui donnera naissance à un nouvel œuf cosmique. Explorateur de l'espace, Galan est chargé de trouver un moyen de sauver Taa, mais il échoue. Il convainc les habitants d'une infime fraction de sa planète de mourir glorieusement en s'envolant à bord d'un vaisseau pour rejoindre le cœur de l'œuf cosmique. Tous les autres passagers succombent à des radiations. Galan, rempli d'une énergie nouvelle, est sauvé de l'univers moribond par le Phénix qui le conduit dans l'œuf cosmique où il renaît dans l'univers suivant sous la forme du dévoreur de mondes.

Au second big bang, Galactus et son vaisseau apparaissent simultanément à Éternité et à la Mort. Il dérive dans l'espace pendant des millions d'années, tandis que de nouvelles formes de vie commencent à peupler l'univers. C'est le Gardien Ecce qui le premier aperçoit son gigantesque vaisseau. Conscient de la menace que représente Galactus, il pourrait le détruire avant qu'il ne s'éveille, mais respecte son serment de non-intervention.



Dessin : Moebius

Finalement, Galactus use de son immense pouvoir pour se fabriquer une armure et transformer son vaisseau en une chambre d'incubation où il passe des siècles jusqu'à ce qu'il prenne sa forme actuelle. Lorsqu'il émerge enfin, il consume l'énergie vitale de la planète Archeopia, la première de toutes celles qui allaient disparaître pour assouvir sa faim. Au début, plusieurs siècles s'écoulent entre chaque "repas", et Galactus se nourrit uniquement de mondes inhabités pour éviter de faire d'autres victimes. Mais l'intervalle se réduit considérablement et il se voit obligé de dévorer des planètes peuplées quand il n'en trouve pas d'autres. Pour rationaliser ses actes, il se persuade d'être une créature supérieure. Et la prophétie selon laquelle il compensera un jour la destruction de tous ces mondes ne fait que le conforter dans cette idée.

Solitaire par nature, Galactus façonne cependant un être à son image. Si lui, Galactus, est simplement heureux d'avoir survécu, sa créature nourrit par contre, des rêves de conquête et de pouvoir. Tyran, c'est son nom, affronte celui qui lui a donné la vie dans un combat homérique. Galactus triomphe et le bannit en un lieu inconnu. Le premier héraut dont il accouche n'est pas non plus une réussite puisqu'il est obligé d'emprisonner sa créature que l'on surnommera plus tard le Déchu. Après quoi, le géant crée une série de robots bêtes et soumis. Les plus connus sont les **Punishers**, qui sont ou ne sont peut-être pas des êtres vivants, réduits en esclavage ou façonnés par Galactus lui-même.

Plus tard, Galactus jette son dévolu sur la planète Zenn-La. Un de ses habitants, Norrin Radd, le convainc de l'épargner. En échange, il lui propose de devenir son héraut et de lui trouver des mondes inhabités. Galactus accepte et fait de Radd le **Silver Surfer**. Il lui ôte, par la même occasion, toute moralité pour qu'il n'hésite pas à chercher des planètes peuplées si nécessaire. Mais lorsque le Surfer amène Galactus sur Terre, **Alicia Masters** parvient à toucher le héraut et le persuade de se rebeller contre son maître. Armé de l'Annihilateur Ultime (**Ultimate Nullifier**), Red Richards (**Reed Richards**) inflige à Galactus sa première défaite. Le géant de l'espace doit jurer d'épargner la Terre, mais il punit le Surfer de l'avoir trahi en le piégeant sur la planète.

Peu après, Galactus tente de récupérer le Surfer. Il envoie l'un de ses robots à ses trousses. Les Quatre Fantastiques (**Fantastic Four**) occupent celui-ci le temps que le Surfer se réfugie dans le Microvers. Mais Galactus oblige les FF à l'aider à retrouver son héraut qui finit par lui dénicher une planète inhabitée. Après cet épisode, Galactus laisse le Surfer sur Terre où il pourra aisément le localiser si besoin est. Le dévoreur de mondes affronte aussi Thor allié à **Ego**. Puis, il tombe dans un piège tendu par le Dr Fatalis (**Dr. Doom**) qui, grâce au Cube Cosmique et d'autres armes, lui vole ses pouvoirs. Galactus les recouvrera avec l'aide des FF.

À la recherche d'un nouveau héraut, Galactus métamorphose **Air-Walker** que des Ovoïdes tuent peu après. Il crée ensuite un robot à l'image de celui-ci et l'envoie sur Terre, mais les Fantastiques le détruisent. Galactus force alors le Surfer à le suivre partout dans l'univers. Red Richards pirate les commandes du vaisseau de Galactus et l'expédie dans la Zone Négative (**Negative Zone**) d'où il ne peut atteindre le Surfer.

Puis, Galactus fait de Firelord son héraut. Il se sert de lui pour convaincre Thor de l'aider à combattre un Ego devenu complètement fou. Le dieu du Tonnerre délivre Firelord de sa servitude en proposant à sa place l'armure enchantée du Destructeur. Ce dernier conduit Galactus sur la Contre-Terre (**Counter-Earth**) du Maître de l'Évolution (**High Evolutionary**) L'Homme Impossible (**Impossible Man**) lui offre sa planète, Poppup, dont les habitants souffrent d'un ennui à la phase terminale. Le géant de l'espace dévore Poppup qui lui donne une indigestion cosmique et provoque sa disparition.

Quand Galactus se reforme, le dieu **Loki** lui a déjà dérobé le Destructeur. C'est alors que Red Richards lui demande de l'aider à terrasser le **Sphinx**, ce que le dévoreur de mondes accepte à une seule condition : qu'il le délivre de sa promesse.

Plus tard, Galactus accepte de renouveler son engagement si les FF lui trouvent un héraut, un être qui n'aurait aucun scrupule à sacrifier des vies innocentes. Ils lui proposent **Terrax**

GALACTUS

qui s'avérera déloyal et amènera Galactus à combattre **Rom** et Dazzler, tout en cherchant à échapper à son maître. Terrax entraîne le géant de l'espace sur Terre où il espère que les FF vont l'écraser. Mais Galactus se venge en privant son héraut de ses pouvoirs et en l'envoyant errer dans l'infini intersidéral. Associés aux Vengeurs (**Avengers**) et au Dr Strange (**Dr. Strange**), les FF triomphent une nouvelle fois du géant de l'espace. Alors que celui-ci gît, mourant, Red fait tout son possible pour le sauver car il ne veut plus aucune victime. Reconnaissant, Galactus n'en a pas moins besoin de se nourrir. Mais il se sent soulagé quand Frankie Raye lui propose de devenir son héraut et la métamorphose en **Nova**. Peu après, Red est traîné en justice par un groupe intergalactique qui l'accuse d'avoir sauvé le dévoreur de mondes. Il est acquitté lorsque Galactus intervient et révèle les liens qu'il entretient avec l'univers.

Puis, le **Beyonder** fait venir Galactus sur **Battleworld** pour mener ses "Guerres Secrètes". Refusant de jouer le jeu, le géant de l'espace tente de dévorer la planète, mais Fatalis usurpe une nouvelle fois ses pouvoirs. Galactus finit par les recouvrer et s'en va. Il est ensuite attaqué par les Doyens de l'Univers qui veulent le détruire, lui et toute la galaxie, pour renaître, comme lui, dans un autre univers. Avec l'aide du Surfer et de Nova, Galactus parvient à ruiner leurs plans. Il est alors attiré sur Terre par le pouvoir du Phénix qu'il reconnaît aussi comme un être essentiel à l'univers.

Galactus retourne plus tard sur Terre afin de neutraliser le Consortium. Puis, il est expédié dans le temps et l'espace avant de pouvoir menacer la planète. Il s'allie à plusieurs entités cosmiques pour affronter **Thanos** et **Magus**, détenteurs du Gant de l'Infini. Mais même lui n'est pas de taille face à un tel pouvoir.

Nova se rapproche de Galactus qui lui confie ses émotions et ses pensées les plus intimes. Mais le géant se sépare d'elle quand elle rechigne à l'idée de lui trouver des mondes habités. Il choisit alors le sanguinaire Morg, conscient qu'il n'aura pas autant de scrupules. Mais la soif de pouvoir de Morg conduit les anciens hérauts à le combattre et Nova meurt dans la bataille, tuée par son successeur. Les autres hérauts viennent finalement à bout de Morg. Galactus le recrée en le rendant, cette fois, plus manœuvrable.

Dessin : Jack Kirby

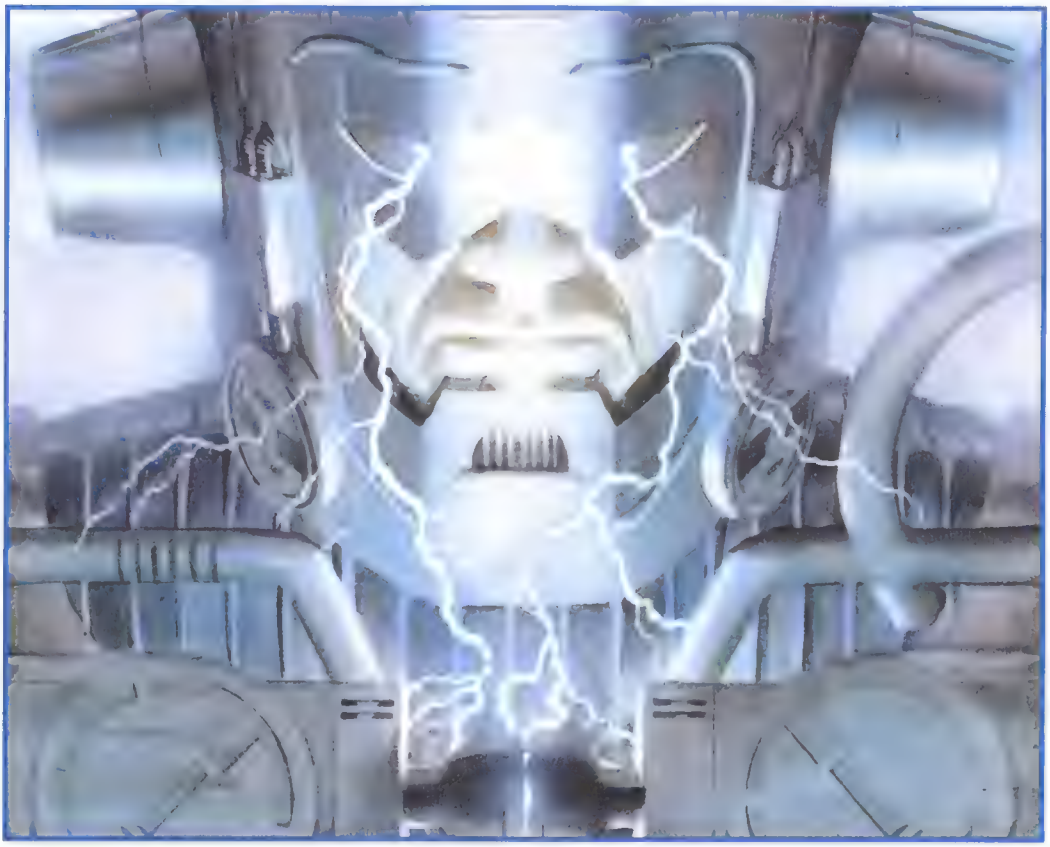
Morg est finalement enlevé par un vieux rival de Galactus, Tyran, qui défie une nouvelle fois son maître. S'ensuit une série d'affrontements entre les deux, et Morg décharge l'Annihilateur Ultime en voulant arrêter son adversaire et, apparemment, se détruit lui-même ainsi que Galactus.
Le dévoreur de mondes survit et répond bientôt à l'appel de Red Richards cette fois confronté à **Hyperstorm**. Plus tard, il fait subir un lavage de cerveau à un champion d'un autre univers pour en faire son héraut. Les FF s'interposent, son entreprise échoue et le cobaye en question se révolte.
L'insatiable appétit de Galactus lui fait perdre la raison. Il recrute un nouveau héraut, **Red Shift**, et continue de dévorer monde après monde jusqu'au jour où les héros de la Terre et les armées de plusieurs peuples, dont les Krees (**Kree**) et les Sh'iars, organisent une grande offensive. Le Surfer

parvient à retourner le vaisseau de Galactus contre lui, l'appareil consume le géant et le dissémine sous la forme d'énergie inerte. Uatu (**Uatu the Watcher**) craint que l'univers ne regrette alors sévèrement l'absence de Galactus.

Un ennemi de Galactus, **Abraxas**, qui n'a désormais plus personne pour le contrer, menace de détruire un certain nombre de réalités. Franklin Richards et **Marvel Girl** combinent leurs pouvoirs altérant la réalité pour redonner forme à Galactus qui pulvérise aussitôt Abraxas grâce à l'Annihilateur Ultime et restaure l'univers.

Après une bataille épique contre Thanos, investi du pouvoir du Cœur de l'Infini, Galactus tombe dans un piège qui manque de l'anéantir. L'entité extradimensionnelle La Faim, qui engloutit des univers de la même manière que Galactus dévore des planètes, amène insidieusement le géant de l'espace à ouvrir un portail lui permettant de pénétrer son univers. Cette fois, c'est Thanos qui sauve la situation en atomisant, semble-t-il, La Faim. Affaibli, Galactus se remet lentement. Thanos lui fait comprendre qu'il doit sérieusement mesurer les conséquences de ses actes et changer radicalement, sinon les forces de l'univers se ligueront à nouveau contre lui pour le supprimer. Peu après, Galactus est attaqué par un groupe extradimensionnel désireux de percer les origines de l'univers. Il s'en sort grâce au soutien de héros, dont les Vengeurs, issus d'une autre réalité.

Au-dessus du bien et du mal, mais obligé de détruire des planètes entières pour survivre, Galactus est intimement lié à la nature de l'univers. Il est convaincu que son destin est de rendre un jour à l'univers bien plus que tout ce qu'il lui aura pris.



Dessin : Alex Ross

GATOR GRANT

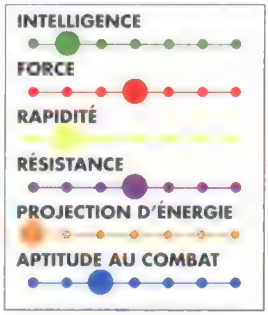
Nom français : GATOR GRANT
Véritable nom : Gavin Grant
Première apparition : *T I* #29 (1985) / Inédite en France

Taille : 1,83 m
Poids : 91 kg

"Gator" Grant est un lutteur. Il veut tellement être sélectionné par la fédération de lutte qu'il fait appel à la sorcellerie. Il acquiert une force surhumaine mais hérite aussi d'une peau semblable à celle d'un reptile. Lors d'un match contre la Chose (Thing), sa transformation se poursuit et il devient un véritable alligator. Il s'installe alors dans les marais avoisinants. Plus tard, Vance Astrovik apprend que Gator a repris forme humaine et s'adonne de nouveau à la lutte. Un manager sans scrupule cherche à rendre son apparence animale à Gator, mais Vance l'empêche de provoquer une rechute.

POUVOIRS/ARMES

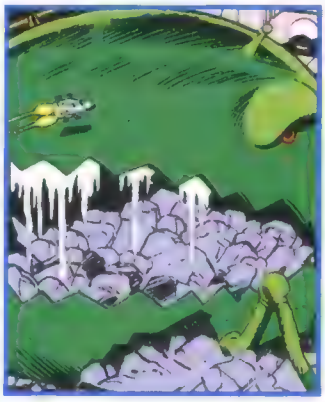
- Force surhumaine
- Peau écaillée résistant aux agressions



GH'RUNJI GOBBLER

Nom français : GH'RUNJI GOBBLER
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *MTIO* #98 (1983) / Inédite en France

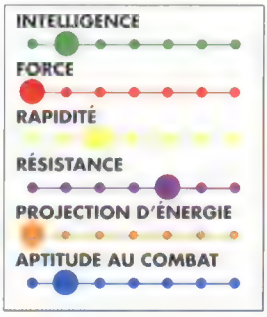
Taille : 180 m
Poids : 150 tonnes



Grands, verts, ronds et laids, les Gh'runji Gobblers mangent tout ce qu'ils trouvent. Un jour, l'un d'entre eux s'est mis à dévorer les villes de la planète K'rith. Les pacifiques K'rithiens ont sollicité l'aide de la Chose (Thing), de Franklin Richards et du Dr Giles Niven dont le jeu vidéo Space Saver lui envoyait, sans qu'il le sache, les messages des extraterrestres. Les trois amis neutralisent finalement le Gobbler et ses Gobbler-Drones en détruisant son générateur d'énergie. Le Dr Niven succombe au charme de Sharilla, le chef de la sécurité de K'rith, et décide de rester sur la planète. Mais les Gobblers géants n'ont sûrement pas dit leur dernier mot…

POUVOIRS/ARMES

- Produit des Gobble-Drones comme système de défense
- Modifie sa masse pour un usage inconnu



GIANT-MAN

Nom français : GIANT-MAN
Véritable nom : Bill Foster
Première apparition : *A I* #32 (1966) / Sub-Mariner 3 (1977)

Taille : 1,83 m
Poids : 91 kg

Bill Foster travaille avec Hank Pym avant d'entamer une brève carrière de super-héros sous le nom de le Goliath Noir (Black Goliath). Il est, en effet, victime de radiations toxiques lors d'une confrontation avec le Pirate (Atom-Smasher). Dans l'espoir de trouver un antidote, il s'implique dans le Projet : PEGASE (Project: PEGASUS) et se lie d'amitié avec la Chose (Thing) et Quasar. Il se rebaptise alors Giant-Man. Quand la Chose se retrouve contaminé par le virus X, il lui sauve la vie grâce à un remède qu'il aurait pu utiliser pour lui. C'est finalement Spider-Woman qui guérira Foster en sacrifiant une partie de ses pouvoirs. Depuis, il a recouvré tous ses moyens.

POUVOIRS/ARMES

- Augmente sa taille et sa masse à volonté
- Spécialiste en biochimie

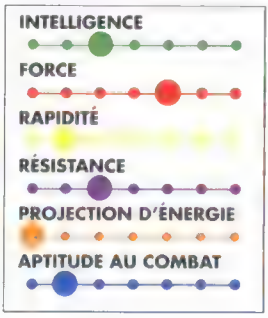
GREGORY GIDEON

Nom français : GREGORY GIDEON
Véritable nom : Gregory Hungerford Gideon
Première apparition : *FF I* #34 (1965) / Album Les Fantastiques 34 (1984)

Taille : 1,80 m
Poids : 79 kg

POUVOIRS/ARMES

- Immense fortune
- Technologie avancée
- Armure lui donnant la force de la Chose



Gideon est un industriel et l'un des hommes les plus riches au monde. Il croit qu'il peut tout acheter, vendre, contrôler ou détruire. Un jour, il relève le défi de trois concurrents qui lui proposent de combattre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four). S'il perd, il devra renoncer à ses rêves de conquête mondiale. S'il l'emporte, ils lui céderont toutes leurs affaires. Gideon réussit à retourner les FF les uns contre les autres, mais son fils, Thomas, est happé par la machine à voyager dans le temps (Time Machine) des héros alors qu'il tente de les alerter. Red Richards (Reed Richards) fait revenir le jeune homme dans son époque, et pour montrer sa reconnaissance, Gideon renonce à son défi promettant de changer de vie et de passer plus de temps avec son fils et sa femme Claire.

L'existence de Gideon bascule le jour où, pendant des vacances, il se retrouve accidentellement avec sa famille sur un site d'essais nucléaires. Claire meurt, son fils et lui sont gravement irradiés. Désespéré, Gideon décide d'étudier des gènes exposés mais sains des Fantastiques. Il asservit l'Homme-Dragon (Dragon Man) et le charge, avec ses sbires, de capturer les FF. Mais Médusa (Medusa) délivre l'Homme-Dragon de son emprise. Le monstre se déchaîne et projette Gideon contre une machine qui explose et tue ce dernier. Plus tard, le Façonneur (Shaper of Worlds) soigne Thomas et le transforme en un être capable d'altérer la réalité, Glorian.

L'héritage de Gideon perdure à travers la société Gideon Trust qui cherche à étendre son pouvoir. Désireuse d'acheter les droits des inventions de Red Richards, elle commence par acquérir l'immeuble du Pier Four qui est peu après pulvérisé. La compagnie travaille ensuite avec Janus et la Tâche, utilise différentes versions de H.E.R.B.I.E. et le Terrible Androïde (Awesome Android), et envoie les N-Explorers dans la Zone Négative où elle dérobe sa capsule de contrôle cosmique à Annihilus. La plupart de ses membres périssent sous le choc du retour que Red provoque en interrompant le flux d'énergie émanant de la capsule et dirigé vers le portail ouvrant sur la Terre.

Un double alternatif de Gideon appartenant au Cartel du Serpent sur la Terre-S (Earth-S), la planète de l'Escadron Suprême, tente d'imposer le règne de Set.

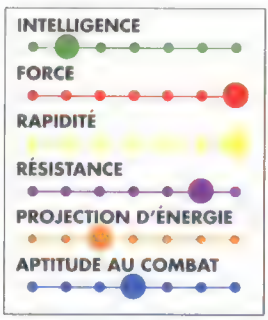
GLADIATOR

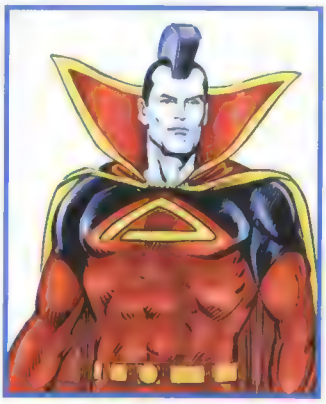
Nom français : GLADIATOR
Véritable nom : Kallark
Première apparition : *XM I* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 2 (2002)

Taille : 1,98 m
Poids : 270 kg

POUVOIRS/ARMES

- Éventuels pouvoirs psioniques
- Ses yeux projettent des rayons de feu



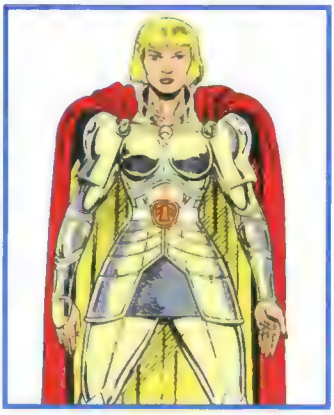


Plus connu comme allié des X-Men, l'agent sh'iar Gladiator rencontre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) le jour où, convaincu que ce sont des Skrulls, il s'attaque aux héros et arrache le Baxter Building du sol. Après une rude bataille, Red Richards conclut que Gladiator est doté de pouvoirs psioniques qui dépendent de la confiance qu'il a en lui. Les FF l'amènent à douter de ses capacités et permettent ainsi à l'Invisible (Invisible Girl) de le neutraliser grâce à un champ de force. Ils lui font alors comprendre qu'il s'est trompé sur leur compte. Plus tard, Gladiator retrouve les FF lors du procès de Galactus, puis quand ce dernier disparaît momentanément. Il prêtera main-forte à Thanos contre Kosmos.

GODDESS

Nom français : DÉESSE
Véritable nom : La Déesse
Première apparition : *IWAR* #2 (1992) / La Guerre du Pouvoir 1 (1993)

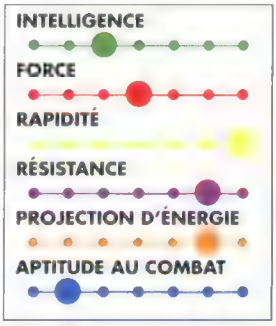
Taille : 1,83 m
Poids : 91 kg



Incarnation de la part positive d'Adam Warlock, la Déesse rêve d'éradiquer le mal de l'univers. De sa base artificielle Paradis Omega, de l'autre côté du Soleil, elle utilise l'œuf cosmique et le pouvoir combiné de plusieurs Cubes Cosmiques pour manipuler les pensées des plus vertueux héros de la Terre, dont l'Invisible (Invisible Woman), et les amener à défendre sa cause. Son but ultime est de détruire l'univers pour se débarrasser du mal. Adam Warlock, Thanos et le Professeur X déjouent ses plans. Warlock l'engloutit tout entière dans sa Pierre de l'Âme où elle vivra aux côtés de Magus jusqu'à ce que ce dernier s'en échappe.

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler et de manipuler l'énergie cosmique
- Télépathie, contrôle mental
- Conscience cosmique



GOLEM

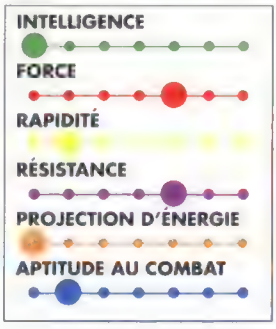
Nom français : GOLEM
Véritable nom : Aucun
Première apparition : *IH II* #134 (1970) / Hulk (Flash) 6 (1977)

Taille : 2,13 m
Poids : 340 kg

Sculpté et animé par des moyens surnaturels au XV[e] siècle à Prague, par le sage Judah Loew Ben Bezazel, le Golem venge son peuple opprimé puis rejoint le désert où il combat toutes les tyrannies. Plongé dans l'inertie, il est ramené à la vie au XX[e] siècle par le Pr Abraham Adamson et tombe sous la coupe du sorcier Kaballa. Tandis que la Chose (Thing) maîtrise le Golem, la nièce d'Abraham, Rebecca, son neveu Jason et leur ami Wayne Logan le libèrent de l'emprise du sorcier. Ce dernier prend la fuite et le Golem retombe dans un état d'inertie.

POUVOIRS/ARMES

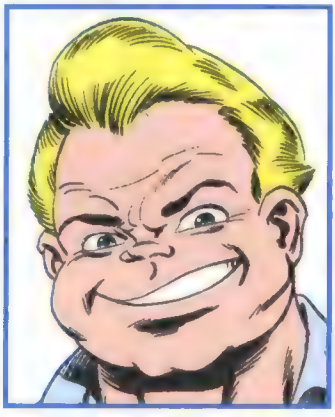
- Force surhumaine sous sa forme rocailleuse
- Devient inerte quand le "E" de EMETH (vérité) s'efface sur son front pour donner METH (mort)



GOODY TWO-SHOES

Nom français : GOODY TWO-SHOES
Véritable nom : Sven Gollison
Première apparition : *T I* #7 (1984) / Inédite en France

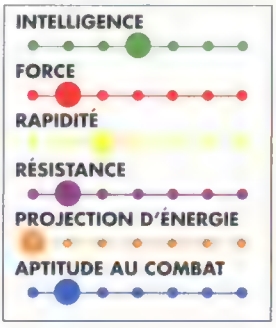
Taille : 1,83 m
Poids : 91 kg



Goody met au point une paire de bottes atomiques dans sa Suède natale. Il veut les tester face à un super-héros américain et se rend à New York où il dévalise une banque. Le prenant pour un individu dangereux, le responsable de l'établissement répond à ses attentes. La Chose (Thing) débarque, reçoit un coup de poing dans l'estomac sans broncher et étale Goody d'une pichenette. Le scénariste Marvel imagine alors le combat de sa vie, ce qui a le don d'énerver la Chose. Ce dernier s'empare du malheureux et le met dans un drôle d'état…

POUVOIRS/ARMES

- Porte des bottes atomiques



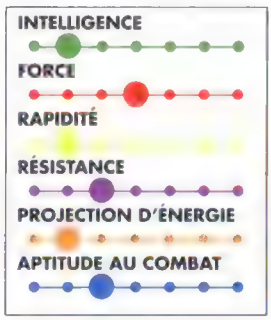
GORGON

Nom français : GORGONE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #44 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,92 m
Poids : 190 kg

POUVOIRS/ARMES

- Ses coups de sabot sur le sol provoquent des secousses sismiques
- Force surhumaine



Membre de la famille royale des Inhumains (Inhumans), Gorgone est le chef de la milice des Inhumains d'Attilan. Il perd ses parents au moment où Maximus conquiert Attilan. Dès lors, il se consacre à aider Flèche Noire (Black Bolt) à renverser Maximus. Karnak est son meilleur ami au sein de la famille royale. Gorgone va voir Médusa (Medusa), amnésique, pour l'aider à recouvrer la mémoire afin que la famille royale puisse revenir à Attilan. C'est à cette occasion qu'il rencontre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) pour la première fois. Gorgone ne fait pas confiance aux humains et encourage son protégé Tonaja à participer à un programme d'échanges culturels avec la Terre afin qu'il puisse étudier les humains de près pour le compte de la milice.

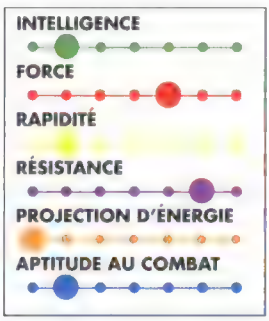
GORMUU

Nom français : GORMUU
Véritable nom : Gormuu
Première apparition : *FF I* #271 (1984) / Nova 122 (1988)

Taille : Variable
Poids : 225 kg

POUVOIRS/ARMES

- Absorbe l'énergie



Avant son vol historique dans l'espace, Red Richards (Reed Richards) est confronté à Gormuu, un extraterrestre de Kraalo venu sur Terre dans le but de conquérir la planète. Ayant la faculté d'absorber toute attaque à base d'énergie, Gormuu apparaît tout bonnement invulnérable. Mais Red Richards réalise rapidement que si le poids de Gormuu augmente à mesure qu'il absorbe l'énergie, sa masse, elle, ne change pas d'un iota. Il parvient donc à le détruire en le contraignant à absorber une telle dose d'énergie que son corps finit par se dissiper. Cet épisode conduit à la création de Control, une force de conspiration gouvernementale.

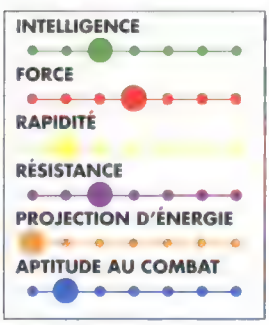
GORR THE GOLDEN GORILLA

Nom français : GORR LE GORILLE DORÉ
Véritable nom : Gorr
Première apparition : *FF I* #171 (1976) / Nova 72 (1984)

Taille : 1,70 m
Poids : 101 kg

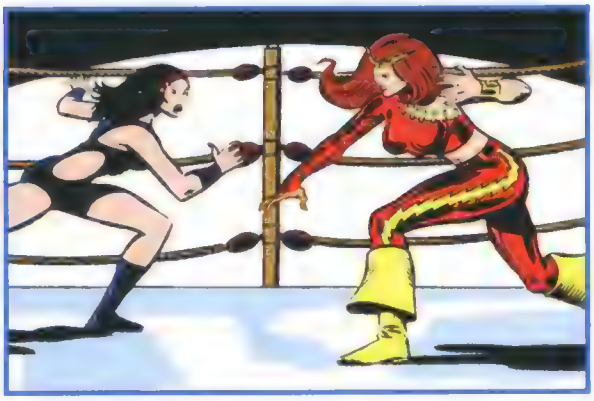
POUVOIRS/ARMES

- Q.I. hyper-développé et grande richesse de vocabulaire
- Force surhumaine, rapidité, agilité



Afin de sauver la Contre-Terre (Counter-Earth) des griffes de Galactus, le Maître de l'Évolution (High Evolutionary) élève Gorr et l'envoie solliciter l'aide des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Transformé en une stupide créature géante, Gorr met Manhattan à feu et à sang jusqu'à ce qu'il retrouve sa forme habituelle en plein combat contre les Quatre Fantastiques. Il conduit ensuite les quatre héros vers son maître et part avec la Torche (Human Torch) chercher une dimension parallèle que Galactus pourrait consommer à la place. Leur choix se porte sur une partie médiévale de Kral, mais Galactus préfère dévorer le monde de l'Homme Impossible (Impossible Man) : Poppup. Gorr est plus tard emprisonné dans le Laboratoire Mondial de l'Étranger (Stranger), qu'il assiste malgré lui lors de son combat contre Mastermind (Over-Mind). Beaucoup de prisonniers profitent de l'occasion pour s'échapper.

GRAPPLERS



Nom français : LES CATCHEUSES
Première apparition : *MTIO* #5 (1979)
Spécial Strange 3 (1976)

Ces quatre professionnelles, employées par Roxxon, sont des agents surhumains au service de l'entreprise. Avec Thundra, elles cherchent à s'accaparer le Projet : PEGASE (Project: PEGASUS) sur les ordres de Roxxon, mais sont vite arrêtées par Quasar, Giant-Man et la Chose (Thing). Elles sont également stoppées par Captain America dans leur tentative de s'attaquer à la Chose alors que ce dernier est hospitalisé. Plus tard, elles décident de rejoindre la section femme de la Unlimited Class Wrestling Federation. Titania (DeVito) est tuée par Scourge, Caprice se déguise en Chercheur d'Or, une prétendue autre Catcheuse de la UCWF, et Létha est tuée par un autre Scourge alors qu'elle enquête sur le meurtre de Titania. Screaming Mimi rejoint les Thunderbolts sous le nom de Songbird. Poundcakes est dès lors l'unique Catcheuse à officier dans le monde du crime. D'autres femmes viendront plus tard grossir les rangs, parmi elles : Battleaxe, Gladiatrix, Butterball, Cowgirl, Magilla, Sushi et Vavavoum.

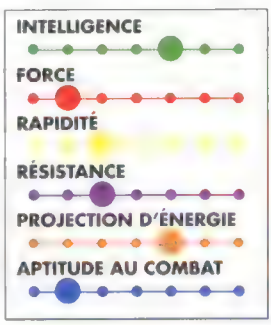
GRAVITON

Nom français : GRAVITON
Véritable nom : Franklin Hall
Première apparition : *A I* #158 (1977) / Vengeur (Arédit Marvel) 9 (1986)

Taille : 1,82 m
Poids : 90 kg

POUVOIRS/ARMES
• Contrôle les effets de la gravité

Lors d'une expérience qui tourne mal, Franklin Hall se voit doté de pouvoirs sur la gravité. Dès lors, son but est de devenir une puissance avec laquelle le monde devra compter. D'abord stoppé par les Vengeurs (Avengers), il réussit à se recréer sous la forme d'un trou noir vivant. Sous cet aspect, il est toutefois vaincu par la Chose (Thing) et Flèche Noire (Black Bolt). Finalement revenu sous son apparence habituelle, il est à nouveau défait par la Chose, Miss Marvel et la Torche (Human Torch) après s'être autoproclamé roi de New York. Depuis, il a combattu les Vengeurs, Spider-Man et les Thunderbolts. Lors de sa dernière tentative de conquête de la planète, il est devenu le pion de créatures venues d'une autre dimension : les Ptahs. Mais apparemment, il a préféré se sacrifier afin de les arrêter.



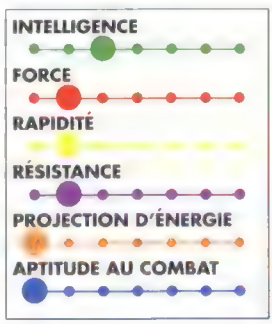
PETUNIA GRIMM

Nom français : PÉTUNIA GRIMM
Véritable nom : Pétunia "Penny" Grimm
Première apparition : Mentionnée dans *FF I* #25 (1964) / Strange Spécial Origines 160 (1983) et vue dans *FF I* #238 (1982) / Nova 105 (1986)

Taille : 1,65 m
Poids : 50 kg

POUVOIRS/ARMES
• Infirmière qualifiée

Pétunia est une étudiante à l'école d'infirmières lorsqu'elle rencontre un homme beaucoup plus vieux qu'elle, le docteur Jacob Grimm, en convalescence à la suite d'un grave accident de voiture. Penny devient d'abord son élève, puis finit par l'épouser, devenant par la même occasion la tante préférée de Ben Grimm. Ce dernier fait d'ailleurs toujours la même blague à ses amis en prétendant qu'elle a plus de soixante-dix ans ; d'où le sentiment de surprise des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) lorsqu'ils la rencontrent pour la première fois. C'est de son lieu de travail, à Benson, dans l'Arizona, qu'elle appelle Ben et ses acolytes lorsque sa ville est testée par les Amis de Wendy (Wendy's Friends).



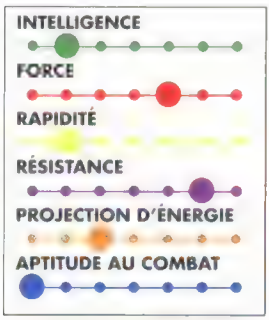
GROTTU, KING OF THE INSECTS

Nom français : GROTTU LE ROI DES INSECTES
Véritable nom : Grottu
Première apparition : *ST I* # 73 (1960) / Inédite en France

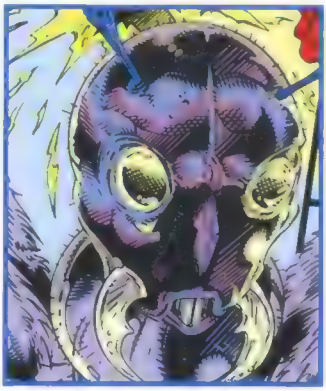
Taille : 75 m
Poids : 2,1 tonnes

POUVOIRS/ARMES

- Peut communiquer avec les fourmis et les contrôler
- Manipule l'esprit de ses victimes



La mutation de cette fourmi géante a lieu en Russie dans les années 50, lors d'une expérience nucléaire déviante. Celle-ci se montre ensuite à Mombasa, au Kenya, où les autochtones l'appellent Grottu, mot signifiant démon. C'est avec une armée de fourmis de plus en plus impressionnante qu'il creuse un chemin à travers tout le pays. Il menace de conquérir la planète, jusqu'à ce qu'Ulysses Bloodstone, le Guerrier immortel, le recouvre d'une montagne de sucre, il est alors dévoré par son propre bataillon de fourmis. Ressuscité par Yucoya-Tzin, il est incinéré par la Torche (Human Torch). Son esprit prend néanmoins le contrôle de l'Homme-Fourmi (Ant-Man), changé en Myrmidon, mais leur lien est brisé lorsque l'Homme-Fourmi revient à sa forme originale.



GUARDIANS OF THE GALAXY

Nom français : LES GARDIENS DE LA GALAXIE
Première apparition : *MSH II* #18 (1969) / Strange Spécial Origines 235 (1989)

Dans un futur alternatif, en l'an 3004, la race reptile Badoon envahit le système solaire, détruit ses colonies et conquiert la planète Terre. Vance Astrovik, un cosmonaute du XXI[e] siècle qui a passé plus de mille ans dans un sommeil artificiel (durant lequel il a d'ailleurs découvert ses pouvoirs psychokinésiques), s'allie à Yondu (un Alpha Centaure spirituel), Charlie-27 (un énorme habitant d'une colonie de Jupiter) et Martinex (un représentant cristallin d'une colonie terrienne située sur Pluton). La Chose (Thing) et Captain America, qui se trouvent alors dans cette époque, prêtent main-forte à cette équipe et finissent par envoyer les Badoons hors du système solaire. Très vite, elle accueille dans ses rangs de nouveaux membres : Nikki, Starhawk et Aléta. Ils reviennent alors à notre époque pour combattre Korvac. Les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) aident l'équipe lorsque Vance Astrovik rend visite à une version rajeunie de lui-même (qui deviendra le Justice de notre époque). Quant à Starhawk, il donne un coup de main à la Chose et Ayesha (de qui il apprendra plus tard que Quasar et elle sont ses parents) pour localiser les restes d'Adam Warlock. L'équipe retourne finalement vite à sa propre époque, mais revient une dernière fois pour aider les Quatre Fantastiques à vaincre Jaboa Murphy, un ancêtre de Korvac possédé par son essence.

JIM HAMMOND

Nom français : JIM HAMMOND
Véritable nom : La Torche
Première apparition : *MC* #1 (1939) / Inédite en France

Taille : 1,90 m
Poids : 135 kg

POUVOIRS/ARMES

- Capable de s'envelopper dans les flammes et de les manipuler
- Capacité de voler
- Immunisé contre la chaleur et la vieillesse

Créé en 1939, Hammond doit faire face à plusieurs menaces, que ce soit seul, avec son ami Toro, en tant que membre des Invaders ou, plus tard, au sein du All-Winners Squad. Désactivé en 1949, il repart à l'action en 1953 pour deux ans avant d'être à nouveau désactivé. Ressuscité plus récemment par le Penseur Fou (Mad Thinker), il est contraint de se battre contre les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), sans succès. Laissé de côté pendant un long moment, il revient sur le devant de la scène en rejoignant les Vengeurs (Avengers). Hammond est ensuite nommé directeur exécutif d'Oracle Inc., l'entreprise de Namor, au sein de laquelle il finance Les Héros à Louer (Heroes for Hire). Plus tard, il devient le chef d'une équipe de justiciers, le Bataillon V, avant de finalement grossir les rangs de la nouvelle incarnation des Invaders.

AGATHA HARKNESS

Nom français : AGATHA HARKNESS
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #94 (1970) / Album Les Fantastiques 13 (1977)

Taille : 1,68 m
Poids : 58 kg

Cette sorcière connue sous le nom d'Agatha Harkness est née il y a plusieurs milliers d'années, mais on en sait peu sur sa vie avant 1692, époque à laquelle elle dirige une communauté de "sorcières" à Salem, dans le Massachusetts. Si elle élimine d'abord les "faibles" en collaborant avec les juges de Salem, elle accepte ensuite l'exil afin de protéger ses disciples. Après avoir passé plusieurs siècles à New Salem, dans le Colorado, Agatha est engagée comme gouvernante par Mr. Fantastic, qui sait qu'elle pourra protéger son fils Franklin Richards grâce à ses pouvoirs magiques. Elle se bat aux côtés des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) contre les Terrifics (Frightful Four) et Annihilus et propose ensuite à la Sorcière Rouge des Vengeurs (Avengers) de l'aider à se perfectionner en sorcellerie. Quand son fils, Nicholas Scratch, nouveau dirigeant de New Salem, la fait enlever pour qu'elle soit jugée devant ses pairs pour avoir trahi leurs secrets, les FF volent à son secours. Agatha reste encore gouvernante quelque temps puis finit par regagner New Salem. Mais, quand Vertigo des Sept de Salem (Salem's Seven) en prend la tête, Agatha est condamnée à mort et brûlée sur un bûcher. Son esprit guide alors la Sorcière Rouge et la Vision jusqu'à New Salem, et le pouvoir de Vertigo se retourne contre elle. Quelques mois plus tard, l'esprit d'Agatha aide la Sorcière Rouge à affronter l'entité Samhain.

Pendant la dépression de la Sorcière Rouge, Agatha, que Wanda ressuscite inconsciemment, revient vers sa protégée et lutte avec les Vengeurs contre Immortus. Elle fera aussi bénéficier les héros de la Terre de son pouvoir pendant la guerre contre Magus. Plus tard, alors que Silver Surfer paraît mort et qu'Agatha tente de le ramener à la vie, elle s'aperçoit que Méphisto (Mephisto) a pris possession d'elle afin d'affronter l'être cosmique Scrier. Pour protéger la sorcière, l'esprit du Surfer prend possession d'Alicia Masters, et Méphisto est banni. Ensuite, Agatha aidera les héros de la Terre à repousser Ego, mais retournera à la mort quand Wanda se souviendra de ce qui est arrivé à ses enfants.

POUVOIRS/ARMES

- Manipule l'énergie magique pour se téléporter, projeter de l'énergie, jeter des sorts, etc.
- Mesmérisme, manipule les pensées d'autrui, provoque des illusions
- Grande connaissance de la magie
- Est accompagnée d'Ébène, un chat mystique pouvant prendre l'aspect d'une panthère

HATE-MONGER

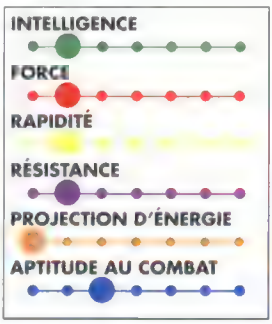
Nom français : LE MAÎTRE DE LA HAINE
Véritable nom : Adolph Hitler (clone)
Première apparition : *FF I* #21 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,65 m
Poids : 79 kg

Quand il est tué par l'androïde Jim Hammond à la fin de la Deuxième Guerre mondiale, Adolph Hitler projette son esprit dans le corps d'un clone qu'Arnim Zola a préparé à cet effet. En tant que Maître de la Haine, il lève une armée destinée à semer le chaos et utilise son rayon pour monter les Fantastiques (Fantastic Four) les uns contre les autres. Mais au cours d'un affrontement contre Nick Fury et les Fantastiques, il est abattu par l'un de ses propres hommes. Il est plusieurs fois ramené à la vie dans divers corps et est même à une occasion emprisonné dans un Cube Cosmique (Cosmic Cube) défectueux par Crâne Rouge (Red Skull). Mais Fury et Captain America réussissent à le vaincre à chaque fois.

POUVOIRS/ARMES

- Son rayon de la haine stimule ce genre de pulsions haineuses chez autrui
- Capable de projeter son esprit dans un nouveau clone



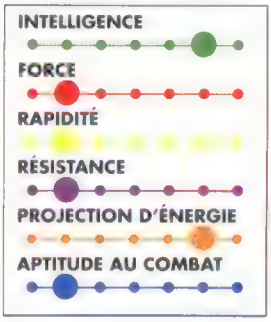
Nom français : HEADMEN
Membres : Dr Arthur Nagan – Force surhumaine
Chondu le Mystique – Amateur d'arts mystiques ; vole et possède des tentacules
Dr Jerold Morgan – Peau en partie étirable sur squelette rétréci
Ruby Thursday – Tête greffée changeant d'aspect
Première apparition : *D I* #21 (1975) / Hulk (Flash) 8 (1978)

Après des décennies passées en solo, les trois premiers membres des Headmen décident de s'associer pour conquérir le monde. Bientôt rejoint par Ruby Thursday, le groupe affronte les Défenseurs (Defenders) à maintes reprises. Plus tard, quand ils tentent de trouver un corps pour accueillir Chondu, ils ont affaire par deux fois à Spider-Man, qui fait d'abord équipe avec Miss Hulk (She-Hulk), puis avec la Torche (Human Torch). Les Headmen réaliseront leur rêve de conquête du monde avec l'aide des pouvoirs de l'extraterrestre Orrgo, mais une fois encore les Défenseurs mettront un terme à l'aventure.

HEADMEN

POUVOIRS/ARMES

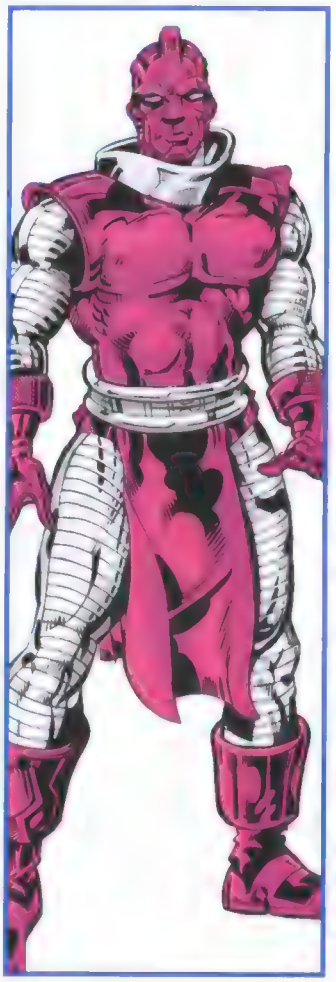
- Cerveau évolué
- A mémorisé tout le savoir humain écrit
- Grands pouvoirs psioniques
- Peut faire évoluer ou régresser (lui-même ou autrui) d'un simple contact
- Armure capable de reconstituer son corps à partir de quelques atomes
- Peut atteindre 100 mètres de haut et plus
- Virtuellement immortel



Nom français : LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION
Véritable nom : Herbert Edgar Wyndham
Première apparition : *TH I* #134 (1962) / Thor (Flash) 6 (1978)

Taille : 1,87 m
Poids : 90 kg

Dans les années 30, Wyndham étudie la génétique et l'évolution provoquée à l'université d'Oxford où le futur Mr. Sinistre est son professeur. À partir d'un projet du génome humain de Phaeder, il construit une machine permettant d'accélérer l'évolution.
Il s'associe avec Jonathan Drew et installe son centre de recherche dans la propriété de ce dernier dans la montagne de Wundagore. À la suite de la tragédie qui frappe sa femme et sa fille, Jonathan Drew abandonne sa propriété à Wyndham. Ce dernier se fait alors appeler Maître de l'Évolution et se met à faire évoluer les animaux en une race de nouveaux hommes ; c'est ainsi qu'il crée une créature mi-femme mi-vache, Bova et les Chevaliers de Wundagore.
Il entreprend ensuite de construire une Contre-Terre (Counter-Earth) en combinant ses propres pouvoirs à la Gemme de l'Âme. Mais les Pegasiens s'emparent de son monde pour le compte des Beyonders, et le Maître de l'Évolution fait alors appel à la Chose (Thing), Dragon-Lune et Elle (Her) pour le retrouver. Quand il réalise à quel point les Beyonders lui sont supérieurs, il est complètement découragé. Désespéré, il défie Hulk dans l'espoir de mourir au combat. Le Colosse fait en sorte de frapper juste assez fort pour que son armure se divise en organismes unicellulaires, mais celle-ci reconstruit vite le corps du Maître de l'Évolution. Ayant retrouvé la raison, il décide de créer les êtres les plus puissants du multiverse. Alors qu'il poursuit cet objectif, il se retrouve à Attilan, sanctuaire des Inhumains (Inhumans) sur la Lune, où ses agents, les Eliminators, cherchent à s'emparer de la brume tératogène. Mais ils sont contrés par la milice inhumaine, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Miss Marvel et Crystal.
Pour faire la preuve de sa nature divine en "engendrant" une race de dieux, le Maître de l'Évolution fait évoluer divers groupes humains, tels que les Nouveaux Immortels ou Godpack.



HIGH EVOLUTIONARY

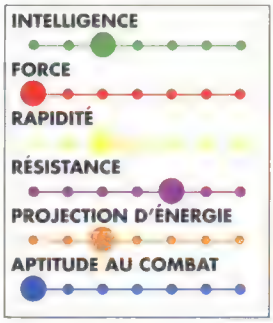
H.E.R.B.I.E.

Nom français : H.E.R.B.I.E.
Véritable nom : Humanoid Experimental Robot B-Type Integrated Electronic
Première apparition : *FF I* #209 (1979) / Nova 90 (1985)

Taille : 0,60 m
Poids : 31 kg

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler
- Connexion informatique
- Rafales d'énergie (actuellement supprimées)
- Extincteur de feu



C'est Mr. Fantastic qui construit H.E.R.B.I.E. grâce à la technologie que lui ont transmise les Xandariens. À l'époque, Red Richards en a besoin pour localiser Galactus et il l'équipe d'ordinateurs de navigation spéciaux. H.E.R.B.I.E. semble être un robot parfaitement inoffensif et il échange souvent des plaisanteries avec la Chose (Thing). En fait, à l'insu de Richards, la conscience du vilain Docteur Sun a été transférée dans le robot par les ordinateurs des Xandariens au moment de sa construction. Pendant les premières semaines, le Dr Sun attend son heure pour frapper. Bien que Richards et la Chose commencent à avoir des doutes, le problème de Galactus est leur priorité. Le Dr Sun finit par lancer Blastaar à l'assaut des FF. Cette première attaque ayant échoué, il pirate les ordinateurs du Baxter Building afin de monter le Q.G. des FF contre ses occupants. Mr. Fantastic réussit à obliger le Dr Sun à réintégrer H.E.R.B.I.E., mais le robot comprend qu'avec Sun en lui, il représente une menace pour les FF et décide de se sacrifier pour les sauver.

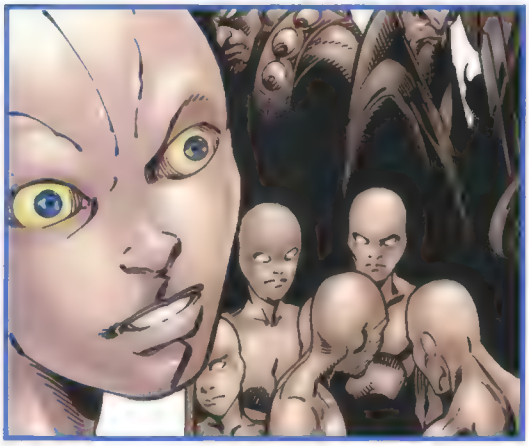
Plus tard, Mr. Fantastic construit H.U.B.E.R.T., un robot du même type que H.E.R.B.I.E., destiné à servir de baby-sitter à Franklin Richards et il prend bien soin cette fois de programmer un robot totalement inoffensif et dépourvu d'armes. Depuis, il a construit de nouveaux modèles de H.E.R.B.I.E. qui l'assistent dans son laboratoire ou veillent à la sécurité du Baxter Building. Mais un des prototypes H.E.R.B.I.E. est tombé entre de mauvaises mains et a été utilisé par Re-animator, un vilain, pour espionner Nova. Qui plus est, le Gideon Trust en a construit des versions miniatures qui leur ont servi de gardes contre les Quatre Fantastiques.

HIDDEN ONES

Nom français : LE PEUPLE INVISIBLE
Première apparition : *FF III* #38 (2001) / Marvel Elite 14 (2002)

POUVOIRS/ARMES

- Capacité d'altérer les perceptions d'autrui
- Manipulation télépathique
- Pouvoir psionique



Hybrides d'humains et d'Inhumains, les membres du Peuple Invisible ont été décimés par les nazis en 1942, et seuls les enfants ont survécu. Ils ont résisté aux tortures du projet Loki en Allemagne et se sont éparpillés à travers le monde afin de manipuler l'humanité en secret. Lors du retour sur Terre de la famille royale des Inhumains, le Peuple Invisible, craignant d'être démasqué a pris les Fantastiques (Fantastic Four) pour cible et enlevé la Chose (Thing) et Mr. Fantastic. Les héros se sont évadés, mais Senso, leader du Peuple Invisible, a réussi à s'enfuir. Bien que leur existence soit désormais connue, le Peuple a suffisamment bien infiltré les sphères du pouvoir pour pouvoir attendre dans l'ombre l'occasion de frapper.

HELLSCOUT

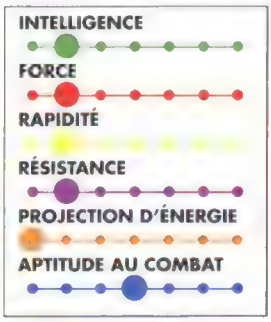
Nom français : HELLSCOUT
Véritable nom : Kenneth Tennyson
Première apparition : *FF III* #41 (2001) / Marvel Elite 17 (2002)

Taille : 1.82 m
Poids : 88 kg

En poursuivant des N-Explorers dans la Zone Négative (Negative Zone), les Fantastiques (Fantastic Four) tombent sur les descendants des passagers d'un navire de puritains, et parmi eux, Hellscout. Habitué à se battre contre Annihilus pour défendre sa communauté, il accompagne les FF qui s'allient à Maximus pour mener à bien leur mission. Tandis que les FF évitent l'effondrement dimensionnel que les N-Explorers étaient sur le point de causer, Tennyson affronte Annihilus. Après avoir vaincu son adversaire, Hellscout repart explorer les mondes de la Zone Négative.

POUVOIRS/ARMES

- Sens hyper-développés
- Archer exceptionnel
- Utilise des pistolets à énergie, une épée et d'autres armes



HIJACKER

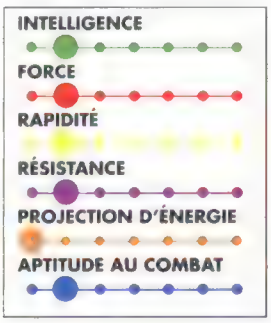
Nom français : HIJACKER
Véritable nom : Howard Mitchell
Première apparition : *TTA I* #40 (1963) / Inédite en France

Taille : 1.73 m
Poids : 90 kg

Mitchell se lance dans la carrière criminelle en tentant d'attaquer les camions blindés de sa propre entreprise afin de voler l'argent et de toucher l'assurance, mais ses plans sont déjoués par l'Homme-Fourmi (Pym), qui déchire sa combinaison, l'exposant ainsi aux gaz soporifiques qu'il a lui-même répandus. Quand il tente de s'emparer de la technologie de Stark West, la Chose (Thing) et le Goliath Noir (Black Goliath) démantèlent son char d'assaut.
Et Iron Man l'empêche de se venger de la Chose quand ce dernier se retrouve à l'hôpital. Mais c'est Scourge qui met un terme définitif à sa carrière.

POUVOIRS/ARMES

- Divers véhicules d'assaut
- Masque à gaz et armes



HIPPOLYTA

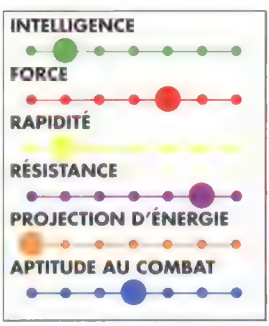
Nom français : HIPPOLYTA
Véritable nom : Hippolyta
Première apparition : *TH I* #127 (1966) / Thor (Flash) 3 (1977)

Taille : 1.87 m
Poids : 90 kg

Hippolyta est la fille du dieu de la guerre olympien Arès et a été reine des Amazones à l'époque de la Grèce Hellénique. C'est alors qu'elle a combattu Hercule (Hercules) et les Argonautes. Après avoir rejoint l'Olympe, elle cherche à conquérir l'amour de Hercule et finit par vouloir sa mort parce qu'il la dédaigne. Elle crée ensuite la Bacchae, qui s'en prend aux Fantastiques (Fantastic Four), détruit Pier Four et enlève Caledonia, que Bounty, Marvel Girl, Franklin et Puppy viennent secourir.

POUVOIRS/ARMES

- Excellente guerrière
- Gants d'Arès qui doublent sa force pendant le combat
- Porte l'amulette de Pazuzu



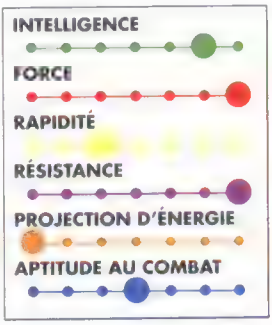
HULK

Nom français : HULK
Véritable nom : Dr Robert Bruce Banner
Première apparition : *IH I* #1 (1962) / Hulk : L'Intégrale 1962-1963 (2003)

Taille : 2,10 m
Poids : 468 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force quasi illimitée (augmente quand il est en colère)
- Peau impénétrable
- Peut effectuer des bonds immenses



Après avoir reçu une dose massive de rayons gamma, Bruce Banner se transforme en un colosse connu sous le nom de Hulk. Un certain Wrecker l'ayant piégé pour faire croire qu'il a saboté un projet militaire, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) interviennent. Ce n'est pas la première fois qu'ils se rencontrent. La plupart du temps, c'est à l'occasion d'un affrontement entre la Chose (Thing) et Hulk. Ben passe en général un mauvais quart d'heure mais réussit à sauver l'honneur. Parmi les combats les plus mémorables qui les ont opposés : une bataille au sommet de la grande arche de Saint Louis, où la Chose et Hulk ont fini par se liguer contre le reste des FF ; une lutte étrange où ils avaient tous les deux perdu l'esprit ; leur enlèvement et séquestration sur la planète Matriculon, qui les obligent à coopérer ; et un affrontement au Four Freedoms Plaza auquel la Déesse (Goddess) n'est pas étrangère. Hulk a par ailleurs collaboré avec Ghost Rider (Ketch), Wolverine et Spider-Man en tant qu'équipe alternative aux FF, d'abord à l'initiative de la Skrull De'Lila puis à celle du Docteur Strange (Dr. Strange). Hulk a également effectué un remplacement au sein des FF. Quant à sa cousine, Jennifer Walters, elle est transformée en Miss Hulk (She-Hulk) après que Bruce lui a sauvé la vie en lui donnant son sang.

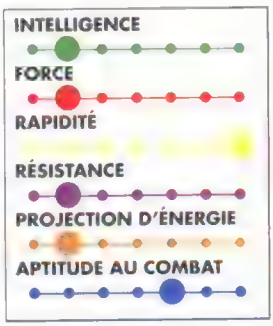
HUNTARA

Nom français : HUNTARA
Véritable nom : Tara Richards (ou Mary Elizabeth Alvarez)
Première apparition : *FF I* #377 (1993) / Nova 200 (1994)

Taille : 1,82 m
Poids : 63 kg

POUVOIRS/ARMES

- Capable d'ouvrir des portes dimensionnelles à l'aide d'une faux



Enfant, celle qui va devenir Huntara est emmenée à Autre Temps par son père Nathaniel Richards et elle y suit l'enseignement de Kargul. Des années plus tard, elle arrive à New York, où elle rencontre Klaw et intègre les Fearsome Foursome. Ces derniers interrompent le procès de la Torche (Human Torch) et s'attaquent aux plus grands super-héros de la ville mais doivent battre en retraite quand les Vengeurs (Avengers) interviennent. Lorsqu'ils attaquent à nouveau les FF (Fantastic Four), Huntara essaye de convaincre Psi-Lord de se rendre à Autre Temps avec elle. N'ayant pas réussi à lui faire quitter sa famille, Huntara s'en va seule. Elle revient plus tard les aider à combattre Dark Raider et accepte de faire partie de la nouvelle équipe de Psi-Lord, la Fantastic Force. La haine qu'elle ressent pour son père ne fait qu'augmenter avec les années et atteint son paroxysme quand elle apprend qu'il ne serait pas vraiment son père et l'aurait enlevée quand elle était enfant. Abandonnant la Fantastic Force, Huntara retourne chez elle à Autre Temps.

HUMAN TORCH

POUVOIRS/ARMES

- Vole à une vitesse supersonique
- Excellent pilote d'auto, expert en mécanique automobile
- Corps recouvert de plasma en fusion
- Projette du plasma
- Génère une flamme "nova" similaire à la pulsation thermique d'une tête nucléaire
- Absorbe la chaleur des autres objets
- Maintient sa flamme environ 17 heures

Nom français : LA TORCHE
Véritable nom : Jonathon Lowell Spencer "Johnny" Storm
Première apparition : *FF I* #1 (1961) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,75 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

Dessin : Howard Porter

HUMAN TORCH

Deuxième enfant du physicien Franklin Storm et de sa femme Mary, Johnny connaît une enfance heureuse aux côtés de ses parents et de sa sœur à Glenville, Long Island. Bien que sa mère soit morte dans un accident de voiture alors qu'il avait neuf ans, Johnny s'intéresse très tôt à l'automobile. Il passe l'essentiel de ses loisirs avec des passionnés et sait tout de la mécanique avant même d'avoir quinze ans. L'année suivante, son père lui achète son premier bolide.

À quinze ans, Johnny tombe amoureux d'une des amies de sa sœur Jane, Cammy Brandeis. Le père de la jeune fille est tué dans de mystérieuses circonstances. Jane et Johnny sont alors entraînés dans des aventures impliquant le légendaire St. Germain et le démon Zarathos.

Plus tard, Johnny rend visite à sa sœur qui s'est installée en Californie pour faire carrière dans le cinéma et qui s'est fiancée à Red Richards (Reed Richards). Ce dernier travaille à l'élaboration d'un vaisseau qui permettra de voyager vers d'autres systèmes solaires via l'hyperespace. Le gouvernement ayant menacé de couper les crédits, Red met sur pied un vol d'essai d'urgence. Johnny et sa sœur insistent pour accompagner Red et le pilote Ben Grimm. En vol, le vaisseau est soumis à d'intenses radiations que la carlingue ne parvient pas à bloquer complètement. Résultat, les quatre voyageurs sont exposés à un bombardement massif de rayons cosmiques.

Quand ils atterrissent, Johnny découvre que les rayons ont fait muter son corps, ce qui le rend capable de s'envelopper de plasma en fusion sans se brûler. Storm se baptise Torche, en référence à la Torche des années 40 (android Human Torch), et avec Red, Jane et Ben, il crée les Quatre Fantastiques (Fantastic Four).

Comme c'est le plus jeune, Johnny manque de maturité et de confiance en lui et se sent souvent menacé par les autres ou a l'impression qu'on le traite injustement. Une de ses premières crises a lieu après qu'il a joué un rôle clef dans la défaite de Miracle Man et le conduit à quitter brièvement l'équipe. Alors qu'il erre dans le Bowery à New York, il tombe par hasard sur Namor, complètement amnésique. Ce dernier, qui est d'abord leur ennemi, va devenir un de leurs plus grands alliés.

Dessin : Mike Wieringo

Pendant un temps, Johnny essaie de vivre tranquillement à Long Island avec sa sœur et de finir le lycée tout en espérant que personne ne découvrira qu'il est la Torche, chose qui s'avérera impossible à cacher à ses concitoyens. Ces années-là, il affronte divers vilains comme le Sorcier (Wizard), L'Homme d'Amiante (Asbestos Man) ou encore le Peintre (Painter). C'est aussi alors que Johnny fait la connaissance de Spider-Man, qu'il considère d'abord comme un antagoniste mais qui devient vite un ami très proche.

Son rival au lycée Glenville High, est le lutteur Michael Snow, qui le pousse un jour à bout et lui fait perdre le contrôle de sa flamme. Snow est brûlé au visage et éprouve la peur de sa vie. Malgré leur rivalité, Snow promet de ne pas dévoiler le secret de Johnny et met ses brûlures sur le compte d'un accident sans rapport avec leur

bagarre. Pendant les premières années de sa carrière, Johnny sort avec **Dorrie Evans**, mais elle finit par se lasser de ses fréquentes disparitions et, peu à peu, leur relation s'étiole.

Son diplôme en poche, Johnny s'installe au **Baxter Building**, à Manhattan. Il va vivre sa première relation amoureuse avec **Crystal**, une Inhumaine (**Inhumans**) ; bien que souvent séparés, ils ressentent des sentiments forts l'un pour l'autre. Mais Crystal finit par tomber amoureuse du mutant Vif-Argent (**Quicksilver**) et met un terme à sa relation avec Johnny, qui en est très profondément meurtri.

Il tombe par la suite très amoureux de Frankie Raye, mais cette dernière préfère garder ses distances parce que le pouvoir de la Torche lui fait très peur. Johnny a une brève liaison avec Lorrie Melton, mais elle est très éprouvée par une aventure qui l'amène jusque dans la Zone Négative (**Negative Zone**) et sort de la vie de Johnny à tout jamais. À la même période, Frankie apprend que sa peur du feu a été provoquée sous hypnose afin qu'elle ne découvre jamais ses propres pouvoirs. Quand elle devient elle-même une torche humaine, il semble que Johnny ait trouvé la compagne idéale. Mais, attirée par les aventures cosmiques, Frankie quitte Johnny pour devenir le héraut de **Galactus** sous le nom de **Nova**. Celui-ci tente de se ressaisir en se lançant dans une relation avec **Julie Angel**, mais la jeune fille, qui désire devenir actrice, ne partage pas ses sentiments et finit par déménager. L'ancienne colocataire de Julie, **Sharon Selleck**, est en revanche folle de Johnny, mais lui n'est pas intéressé.

La plus grande histoire d'amour de Johnny est aussi la plus bizarre. De retour des "Guerres Secrètes" sur **Battleworld** où il a laissé Ben, qui a préféré y rester pour réfléchir un peu, Johnny se sent attiré par l'ancienne petite amie de Ben, **Alicia Masters**, qui n'est pas insensible à son charme. Les choses se concrétisent et, après une scène violente avec Ben quand il apprend la nouvelle, Johnny demande à Alicia de l'épouser et les deux tourtereaux se marient très vite. Ben tente de se venger de Johnny par l'intermédiaire de Crystal, qui s'est alors séparée de Vif-Argent. Il espère que ses sentiments passés jetteront une ombre sur le mariage de Johnny et Alicia. Mais, même si Johnny garde des sentiments forts pour Crystal, il repousse ses avances et lui fait comprendre qu'il restera fidèle à sa femme. Or, il se trouve que Johnny n'a pas épousé la vraie Alicia mais une **Skrull**, **Lyja**, en mission d'infiltration chez les FF. Quand celle-ci est démasquée, Johnny s'effondre. Lyja, qui est sincèrement amoureuse de lui, tente de recoller les morceaux, mais Johnny ne veut plus rien avoir à faire avec elle. Cette expérience provoque chez lui une haine quasi pathologique des Skrulls, haine qui ne l'a pas quitté à ce jour.

Johnny vit une de ses périodes les plus difficiles quand l'un de ses plus grands fans, le solitaire **Tommy Hanson**, se met le feu et meurt de ses brûlures. Il songe même à abandonner sa carrière de super-héros. Mais bizarrement, c'est le **Beyonder** qui le persuade de continuer en lui montrant le bien qu'il a fait et en lui prouvant qu'il a été la seule joie dans l'existence si triste de Tommy.

Autre période noire, celle où Johnny risque d'être tué par **Devos**, Lyja et **Paibok**. Pour sauver sa vie, il est obligé d'allumer sa flamme nova, mais ses adversaires la détournent et une partie de l'Empire

Dessin : Skottie Young

HUMAN TORCH

State Building prend feu. Les FF sont obligés de vendre plusieurs brevets pour payer les dégâts et une caution colossale pour tirer Johnny d'ennui.

Tout au long de sa carrière de super-héros, Johnny entretient une solide amitié teintée de rivalité avec son coéquipier Ben Grimm. Les deux hommes se querellent constamment et il faut souvent que Red ou Jane calment le jeu avant qu'ils n'en viennent aux mains. On a même appris récemment que Johnny était responsable de bien des tracasseries qu'avait subies Ben et qui étaient imputées au gang de Yancy Street (**Yancy Street Gang**). Mais, quoi qu'il en soit, ils peuvent toujours compter l'un sur l'autre.

Johnny est également sorti avec **Namorita**, mais leur relation a été gâchée par leurs constantes disputes : ils s'entendent comme chien et chat, comme l'eau et le feu. En dépit de son expérience et de son âge, Johnny reste un adolescent attardé. Il y a peu, Jane l'a obligé à s'impliquer dans la gestion des Quatre Fantastiques, Inc. (**Fantastic Four Inc.**) dans l'espoir qu'en prenant des responsabilités, il finisse par mûrir un peu et devenir plus adulte. Ça a en partie fonctionné, puisque Johnny a plutôt bien réussi dans ce domaine tout en étant sensible aux charmes de sa conseillère dans le monde des affaires, **Jian Feeta**.

Malgré tout, Johnny demeure au sens propre comme au sens figuré la tête brûlée de l'équipe. Bien que farouchement loyal envers ses équipiers, il pousse toujours Ben à bout, tout en gardant un œil sur la gent féminine avec l'espoir de trouver enfin le grand amour.

Dessin : Skottie Young

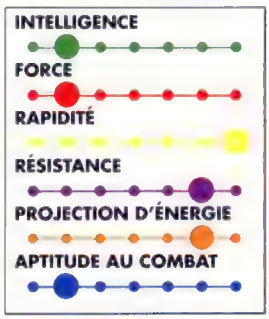
HUNGER

Nom français : VORACE
Véritable nom : Le Vorace
Première apparition : *FF I* #379 (1993) / Nova 202 (1994)

Taille : Variable
Poids : Variable

POUVOIRS/ARMES

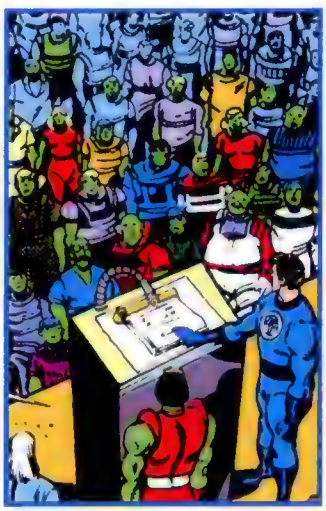
- Absorbe l'énergie vitale d'autrui
- Projette du feu et de l'énergie magnétique
- Vole



Le Vorace, créature extraterrestre, est appelé sur Terre par le Docteur Fatalis (Dr. Doom). Ce dernier cherche à s'approprier sa puissance mais réalise bien vite qu'il ne peut pas le contrôler. Le Vorace s'attaque aux citoyens de la Latvérie (Latveria), dont il dévore l'énergie jusqu'à ce que le Dr Fatalis fasse alliance avec les Fantastiques (Fantastic Four) pour le vaincre. Jusqu'au dernier moment, Fatalis tente de s'emparer du pouvoir du Vorace, mais pour sauver la Latvérie, il sera contraint d'utiliser le pouvoir qu'il a dérobé à Aron le Gardien renégat (Aron the Rogue Watcher) pour le renvoyer dans l'espace.

HYDRO-MEN

Nom français : HYDRO-MEN
Première apparition : *S I* #61 (1973) / Namor (Arédit/Artima) 5 (1979)



Convaincu que l'humanité ne survivra qu'en retournant vivre dans les océans, l'écologiste fou Herman Frayne s'arrange pour obtenir de Maelstrom et Phaeder un dérivé de la brume tératogène des Inhumains (Inhumans) et devient le Dr Hydro, un Amphibien recouvert d'écailles vertes. Avec la complicité de mercenaires mutés comme lui tels Gremlin et Lazard, il attaque des avions dont il fait muter les passagers (notamment Betty Dean Prentiss et les professeurs d'université Henry Croft et Joseph Jennings). Bien qu'il soit capable de se transformer en vapeur d'eau, Hydro est tué lorsque ses hommes et lui lancent l'assaut contre Atlantis. Les victimes de ses mutations s'installent sur Hydrobase, une île flottante, et affronteront Attuma, les Vengeurs (Avengers), le Dr Fatalis (Dr. Fatalis), le Dr Dorcas, Requin Tigre et d'autres. Les Hydro-Men ou Amphibiens d'Hydrobase, finiront par être soignés par Red Richards (Reed Richards) qui concoctera un composé anti-tératogène après avoir constaté leur ressemblance avec Triton des Inhumains. Maelstrom s'efforcera en vain de s'emparer du composé et de l'utiliser contre les Inhumains.

ICEMASTER

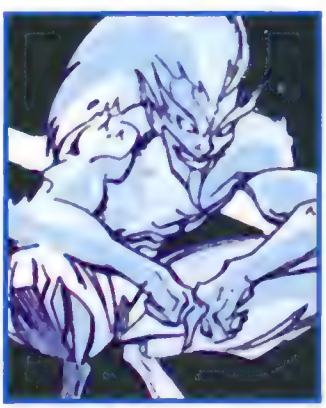
Nom français : ICEMASTER
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *HT I* #191 (1980) / Les Vengeurs (Artima Color Marvel SuperStar) 9 (1983)

Taille : 1,87 m
Poids : 135 kg

POUVOIRS/ARMES

- Génère du froid et de la glace
- Forme des armes de glace sur son corps

On ignore s'il s'agit d'un descendant des Géants des Glaces, d'un humain muté ou même d'une statue de glace vivante. Quoi qu'il en soit, Icemaster décide de provoquer un nouvel âge de glace sur Terre et y réussit sur une partie de Manhattan jusqu'à ce que la Torche (Human Torch) le déconcentre, réchauffe son cœur et fasse fondre la glace. Il deviendra membre des Maîtres du Mal de Crimson Cowl (Justine Hammer). Ceux-ci tenteront de faire pression sur les gouvernements du monde entier mais seront vaincus par les Thunderbolts. À la suite de quoi Icemaster est envoyé en prison.



HYPERSTORM

Nom français : HYPERSTORM
Véritable nom : Jonathan Red Richards
Première apparition : *FF I* #404 (1995) / Silver Surfer 3 (1997)

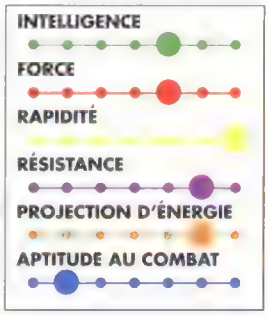
Taille : 1,90 m
Poids : 116 kg

Jonathan, fils dans un futur alternatif de Franklin Richards et de Rachel Summers (fille de la quasi toute-puissante Phénix), naît avec d'immenses pouvoirs. Il grandit en entendant parler des aventures héroïques des Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Devenu adulte, il utilise ses pouvoirs pour conquérir des mondes et décide de régner sur toutes les lignes temporelles tout en gardant un œil sur les activités des FF du présent. Quand Mr. Fantastic et le Dr Fatalis (Dr. Doom) affrontent la mort après avoir combattu le Vorace (Hunger), Hyperstorm les téléporte dans sa forteresse, où il torturera Fatalis par pure cruauté après avoir banni son grand-père dans un passé lointain. S'étant fait l'ennemi de Nathaniel Richards, Hyperstorm envoie Zarrko dans le présent afin qu'il espionne les FF ; mais ces derniers découvrent sa présence et le suivent jusque dans son époque quand il se téléporte. Hyperstorm se contente de les envoyer dans le passé, où ils retrouvent Mr. Fantastic. C'est Kristoff Vernard qui les fera tous revenir dans le présent. Dans un premier temps, Hyperstorm envoie ses Destructoïdes les occuper, puis les attaque lui-même et les bat sans peine. Il est momentanément distrait par Fatalis qui tente de s'emparer de son pouvoir, mais finit par reprendre le contrôle et par téléporter tout le monde vers le présent, afin de prouver combien ils sont vulnérables face à sa puissance. Il décidera ensuite de modifier la ligne temporelle afin de retransformer Psi-Lord en Franklin enfant.

Quand Nathaniel Richards leur apprend qui est Hyperstorm, les FF décident de mettre un terme à sa conquête des mondes à l'aide du pouvoir de Galactus. Alors qu'ils atteignent les coordonnées spatiales qui vont le leur permettre, Hyperstorm apparaît et les affronte. Mais Mr. Fantastic réussit à faire intervenir Galactus qui se met à absorber les énergies qu'Hyperstorm fait venir de l'hyperespace. Les deux protagonistes se retrouvent bloqués dans un vide dimensionnel où les FF pensent qu'ils vont rester à jamais. Mais, depuis, Galactus a rejoint la dimension terrestre. On ignore en revanche si Hyperstorm reviendra un jour.

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoirs énergétiques tirés de l'hyperespace
- Maîtrise de l'espace-temps
- Technologie avancée : robots destructoïdes, etc.



INFANT TERRIBLE

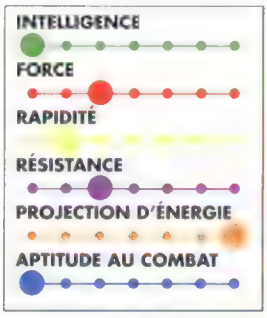
Nom français : L'ENFANT TERRIBLE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #24 (1964) / Album Les Fantastiques 29 (1982)

Taille : 1,82 m
Poids : 90 kg

Membre de la puissante mais naïve et bienveillante race des Élans, il se retrouve sur Terre où les efforts qu'il déploie pour s'amuser et fabriquer des jouets attirent vite l'attention. Des criminels tentent en vain de l'utiliser pour s'enrichir, et les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) ainsi que la police sont obligés d'intervenir parce que ses jeux deviennent destructeurs. Red (Reed) demande alors à ses parents de le récupérer. Plus tard, il donnera de vrais pouvoirs au magicien Rasmus et ses parents devront une nouvelle fois intervenir. Lors d'un affrontement ultérieur avec Puissance 4 (Power Pack), le jeune Élan perdra une de ses antennes.

POUVOIRS/ARMES

- Canalise une puissante énergie à travers ses antennes afin de transmuter les éléments, de restructurer la matière et d'animer des objets



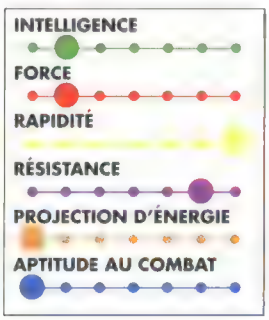
IMPOSSIBLE MAN

Nom français : L'HOMME IMPOSSIBLE
Véritable nom : Les Poppupiens n'ont pas de nom
Première apparition : *FF I* #11 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 2,02 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir métamorphique illimité
- Reproduction asexuée
- Indescriptiblement ennuyeux



Natif de la planète Poppup, l'Homme Impossible vient sur Terre dans le but de s'y amuser.
Il rencontre vite les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qu'il tente d'ennuyer le plus possible ainsi que tous ceux avec qui il entre en contact. Grâce à la fine analyse de Mr. Fantastic, les FF s'en débarrassent en l'ignorant assez longtemps pour qu'il s'en aille. Déçu, il repart vers sa planète.

L'Homme Impossible reverra les FF dans l'espace quand il aidera à pousser, par la ruse, Galactus à dévorer sa propre planète, Poppup, au lieu de la Contre-Terre du Maître de l'Évolution (Counter-Earth/High Evolutionary), ce qui donnera à Galactus une indigestion de dimensions cosmiques.
L'Homme Impossible explique aux FF que depuis son retour, les Poppupiens avaient une nouvelle fois évolué pour devenir un seul et même esprit. Ils ne redoutaient donc plus la mort et survivent dans l'Homme Impossible. Ne sachant où aller, ce dernier vient s'installer quelque temps chez les FF, où il se passionne pour la culture terrienne – la télévision, notamment. Un jour qu'il est devant le petit écran, il est attaqué par l'Homme Molécule (Molecule Man) et Klaw. Habituellement non-violent, l'Homme Impossible aide les FF à vaincre les vilains. Mais l'Invisible (Invisible Girl) neutralise l'attaque qu'il lance contre l'Homme Molécule.

Malheureusement pour la Chose (Thing), l'Homme Impossible ressent un certain attachement pour lui et, connaissant son amour pour Alicia Masters, décide de se créer une amoureuse, la Femme Impossible. Depuis, il s'est fabriqué une famille entière de Poppupiens.

INVINCIBLE MAN

Nom français : L'INVINCIBLE
Véritable nom : K'lrt ; Red Richards ; Victor Von Fatalis
Première apparition : *FF I* #32 (1964) / Album Les Fantastiques 34 (1984)

Taille : Variable
Poids : Variable

POUVOIRS/ARMES

- Champ de force
- Rayons d'énergie
- Force surhumaine

L'Invincible est une fausse identité utilisée au fil des ans par différentes personnes pour différentes raisons.
Le premier de la série est le Super-Skrull, qui cherche à se faire passer pour le Docteur Franklin (Dr. Franklin Storm) auprès des Fantastiques (Fantastic Four) mais est vite démasqué par Mr. Fantastic. Vient ensuite Red qui a été hypnotisé par le Dr Fatalis (Dr. Doom) qui lui ordonne d'attaquer les FF en utilisant l'équipement de Psycho-Man. C'est enfin le Dr. Fatalis lui-même qui endossera le costume alors qu'il se trouve dans la peau de Norman McArthur et qu'il cherche à retrouver son propre corps. Pour que les FF l'aide à pénétrer de force dans l'ambassade de Latvérie (Latveria), Fatalis prétend être un scientifique dont la famille a été prise en otage par le Dr Fatalis.

INHUMANS

Dessin : Jae Lee

Ils vivent à l'écart de nous, monstres cachés aux mystérieux desseins et aux visages masqués. Après avoir découvert l'existence des Éternels il y a 25 000 ans, les Krees (Kree) cherchent à créer leur propre race de guerriers surhumains. Ils viennent sur Terre et se livrent à des expériences sur un petit groupe d'humains, puis s'en vont. Le fruit de leurs expériences donnera le peuple que nous connaissons sous le nom d'Inhumains. Ceux-ci développent une société très avancée et se cachent sur une île lointaine de l'Atlantique. Durant le premier millénaire de leur histoire, le généticien Randac invente un catalyseur de mutation chimique, la brume tératogène. Au fil des siècles suivants, toute la population est soumise au tératogène et de nombreux sous-groupes partent s'établir un peu partout sur Terre. Grâce à leur technologie très avancée, leur île Attilan résiste au terrible cataclysme qui a lieu il y a 20 000 ans ainsi qu'à de nombreux autres, moins dévastateurs. Un groupe d'Inhumains fuit l'Espagne de l'Inquisition et survit en mangeant les cadavres de quelques Skrulls dont le vaisseau s'est écrasé. À l'ère moderne, l'un des descendants de ce groupe a combattu l'équipe Euroforce. Pour pouvoir continuer à vivre cachés à l'époque où les humains ont développé l'aviation, les Inhumains transportent leur patrie Attilan dans une zone reculée de l'Himalaya.

Mais ils finissent par être découverts et commencent lentement à s'assimiler à la société humaine, même s'ils résistent de toutes leurs forces. La famille royale rencontre les Fantastiques (Fantastic Four) pour la première fois alors qu'ils recherchent Médusa (Medusa), qui fera plus tard partie de l'équipe, et les FF demeurent leurs plus inconditionnels alliés. Alors que le monde entier connaît leur existence, la pollution commence à affecter les Inhumains qui déménagent à nouveau Attilan dans une ancienne base kree située sur la face cachée de la Lune.

Après quelques années paisibles, Attilan doit encore être déplacée, cette fois sur une île récemment émergée d'Atlantis, parce que Nathaniel Richards a par inadvertance temporairement détruit l'atmosphère de la face cachée de la Lune. Attaquée par plusieurs pays, Attilan est à nouveau transférée et retrouve l'Himalaya. Un répit de courte durée puisque les Krees attaquent les Inhumains et les réduisent en esclavage. Flèche Noire (Black Bolt), souverain des Inhumains, réussit à libérer son peuple, mais une partie d'entre eux décide de rester dans l'espace chez les Krees. Les autres suivent la famille royale et s'installent sur la Lune, où ils reconstruisent leur cité. Dans l'espoir de rompre l'isolement de leur culture, certains jeunes Inhumains font désormais leurs études dans des établissements humains. À la naissance, les Inhumains peuvent présenter des caractéristiques typiquement inhumaines héritées de leurs parents, mais il arrive fréquemment qu'ils aient l'air humains. Les enfants sont alors exposés à la

brume tératogène, qui leur donnera la forme inhumaine qu'ils conserveront toute leur vie et le rôle qu'ils joueront dans la société des Inhumains. L'exposition à la brume tératogène est un acte volontaire sur décision des parents ou de l'individu lui-même, quand il est plus âgé. La majorité des Inhumains choisissent d'y être exposés.

Dans les sous-sols de la cité, vivent les Primitifs Alpha (**Alpha Primitives**), une classe génétiquement mise au point pour servir de force de travail. Bien que libérés depuis longtemps, les Primitifs Alpha, qui n'ont nulle part où aller, demeurent un secret honteux dont personne ne parle chez les Inhumains. Ce qui est arrivé aux Primitifs Alpha quand ils ont été libérés des Krees reste un mystère. La société inhumaine est très soudée. Les souverains actuels sont Flèche Noire et son épouse Médusa. Parmi les membres importants de la famille royale, on compte Gorgone (**Gorgon**), **Karnak**, **Triton**, **Crystal**, qui a épousé Vif-Argent (**Quick Silver**), et Gueule d'Or (**Lockjaw**). Quant à **Maximus**, le frère renégat de Flèche noire, ses tentatives de prendre le pouvoir ont toujours été déjouées. Même si la famille royale détient officiellement le pouvoir, c'est toutefois le Conseil génétique qui prend les décisions et guide la population.

D'une manière générale, c'est une société pacifique. Suite à leurs récents déboires, priorité est donnée à la reconstruction de leurs maisons. Ils cherchent également à trouver leur place aux côtés d'êtres humains qui les rejettent et s'en méfient.

Dessin : Jae Lee

INVISIBLE WOMAN

Nom français :
L'INVISIBLE
Véritable nom :
Jane Storm Richards
Première apparition :
FF I #1 (1961) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,65 m
Poids : 54 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

POUVOIRS/ARMES

- Capable de se rendre invisible ainsi qu'autrui ou d'autres objets
- Rend visibles les êtres ou objets invisibles
- Génère un puissant champ d'énergie dont elle choisit la forme : barrières, épées, disques volants, etc.

Dessin : Mike Wieringo

Jane Storm est la fille du physicien Franklin Storm. Après la mort de Mary, la mère de Jane, le Dr Storm n'est plus que l'ombre de lui-même et finit en prison. Jane, qui n'est encore qu'une adolescente, doit alors prendre en charge son jeune frère Johnny Storm.

Dessin : Alan Davis

Elle est très jeune quand elle rencontre Red (Reed Richards), alors étudiant à la Columbia University et qui loge chez sa tante. Jane tombe tout de suite amoureuse et les deux tourtereaux se fiancent alors qu'elle est à l'université. Elle rencontre aussi le meilleur ami de Red, Ben Grimm, qui tombe amoureux d'elle, mais elle lui préfère Red.

Après avoir perdu le financement de sa fusée, Red décide d'effectuer le vol et propose à Ben de s'envoler avec lui. Ben essaye bien de se rétracter, mais Jane le traite de lâche. Blessé dans son orgueil, il accepte de partir. Elle insiste pour accompagner Red, et Johnny exige de partir avec elle. Les protections de l'appareil étant insuffisantes, Jane et ses compagnons sont exposés à des rayons cosmiques pendant le vol qui se termine par un crash. Jane est la première à découvrir ses pouvoirs en devenant invisible. Quand les quatre aventuriers décident de créer les Fantastiques (Fantastic Four) et d'utiliser leurs pouvoirs pour faire le bien, Jane se fait appeler l'Invisible.

Lors d'une de leurs premières aventures, Jane fait la connaissance du Prince des Mers (Sub-Mariner). Bien qu'étant leur ennemi, Namor tombe immédiatement amoureux d'elle. Au fil des ans, il tente sa chance à de nombreuses reprises, mais bien qu'il soit devenu l'allié des FF, Jane n'a jamais cédé à ses avances.

Avec le temps, les pouvoirs de Jane augmentent : elle apprend à rendre les autres invisibles et à rendre visible ce qui est invisible. Mais son arme la plus intéressante demeure son champ de force invisible, qui se crée dans une dimension connue sous le nom d'hyperespace. Si à l'origine, elle ne l'utilisait que pour se défendre, elle le maîtrise désormais si bien qu'elle peut donner l'illusion qu'elle "marche sur l'air" en créant des colonnes invisibles. Elle peut aussi générer des disques volants invisibles ainsi que des "coussins" de force, des béliers ou des épées invisibles, et bien d'autres choses. Quand elle affronte des robots, Jane émet un champ de force dans leur poitrine de façon à les faire exploser. Elle peut étendre son champ de force sur des kilomètres, mais l'effort l'épuise mentalement. Elle peut également souffrir d'un contrecoup psychique si le champ est brisé par l'ennemi – ce qui arrive très rarement.

Le père de Jane refait irruption dans sa vie quand elle est grièvement blessée par l'Homme-Taupe (Mole Man). Le Dr Storm l'opère pour lui retirer un éclat, puis retourne en prison. Mais cette réapparition dans la vie de Jane attire l'attention du Super-Skrull, qui se fait passer pour le Dr. Storm sous les traits de l'Invincible (Invincible Man) et s'attaque aux FF. Ces derniers l'obligent à leur rendre le Dr Storm, mais les Skrulls avaient placé une charge explosive sur sa poitrine et c'est avec son propre corps qu'il protège les FF de l'explosion. Il meurt après avoir dit à Jane et Johnny combien il est fier d'eux.

Ben finit par étouffer ses sentiments pour Jane après avoir rencontré Alicia Masters, et Jane épouse Red lors d'une cérémonie que l'on peut qualifier de fantastique. Plus tard, elle met au monde un garçon à qui elle donne le prénom de son père, Franklin Richards. L'accouchement est difficile à cause des rayons cosmiques que contient le corps de Jane, mais grâce au bâton de contrôle

INVISIBLE WOMAN

cosmique d'Annihilus. Tout se passe sans complications. Si Crystal remplace Jane au sein des FF durant sa grossesse, cette dernière reprend vite sa place dans l'équipe après son accouchement.

Son mariage avec Red traverse quelques difficultés parce qu'elle a l'impression que son mari ne la traite pas d'égal à égal, sentiment exacerbé quand Red ferme l'esprit de Franklin pour éviter que ses pouvoirs se libèrent. Elle se sépare de Red, quitte les FF pour un temps en emmenant son enfant avec elle. C'est Médusa (Médusa) qui la remplace. Red et Jane finissent par se réconcilier grâce – aussi surprenant que cela puisse paraître – à Namor, qui ne veut que le bonheur de Jane.

Celle-ci vit ses heures les plus noires alors qu'elle porte le bébé que Red et elle ont conçu dans la Zone Négative (Negative Zone). Les radiations auxquelles elle a été exposée rendent la grossesse plus difficile encore que celle de Franklin et Jane finit par faire une fausse couche. Psycho-Man et le Maître de la Haine (Hate-Monger) profitent de sa vulnérabilité pour la manipuler et la faire devenir la vilaine Malice. Sous cette identité, Jane exprime son côté noir, utilise ses pouvoirs de manière offensive et va jusqu'à attaquer les Fantastiques. Heureusement, Red réussit à passer outre le contrôle mental qu'exerce Psycho-Man, et Jane retourne les pouvoirs du vilain contre lui-même.

Après cet épisode, Red et Jane décident de mener une vie plus normale, à la fois pour eux et pour Franklin, et ils quittent les Fantastiques dont ils laissent la direction à Ben. Mais la soif d'aventures est la plus forte et ils rejoignent les Vengeurs (Avengers) pour un temps.

Mais Jane n'en a pas fini avec Malice, qui se manifeste à nouveau après qu'elle a absorbé le double maléfique que lui envoie Magus. Elle devient de plus en plus violente et colérique jusqu'à ce que Franklin la débarrasse de Malice, qu'il absorbe dans son propre corps, où elle est détruite.

Autre période difficile, celle où l'on pense que Fatalis (Dr. Doom) a tué Red. Jane est la seule à ne pas croire à sa mort et lui reste fidèle envers et contre tout. Elle prend la direction de l'équipe et fait l'impossible pour retrouver son mari, louant les services du scientifique Scott Lang, alias l'Homme-

Dessin : Tony Harris

Fourmi (**Ant-Man**). À cette époque, Namor tente de lui faire oublier Red, mais elle repousse ses avances. Sa fidélité est enfin récompensée quand les FF retrouvent Red, banni dans un passé lointain par **Hyperstorm**.

Plus tard, Franklin utilise ses pouvoirs pour faire renaître l'enfant que Jane a perdu. Il le fait dans un monde alternatif pour le sauver ainsi que sa mère. La grossesse, comme les précédentes, se complique, et c'est le Dr Fatalis qui aide Jane à accoucher d'une fille, qu'il lui demande de baptiser **Valeria Richards** en souvenir de la femme qu'il a le plus aimée.

Puis, Mr. Fantastic et les FF se rendent en Latvérie (**Latveria**) afin de démanteler l'arsenal de Fatalis. Là-bas, ses relations avec Jane et le reste du groupe se dégradent parce qu'il refuse de leur dévoiler ses objectifs réels. Ce manque d'informations sera la cause de la mort de Ben et une fois encore Jane se séparera brièvement de Red. Ils ne se réconcilieront qu'une fois Ben ressuscité par Dieu en personne.

Dessin : Steve McNiven

I.T.

Nom français : I.T.
Première apparition : *FF I* #160 (1975) / Nova 66 (1983)

Corporation multidimensionnelle, I.T. est utilisée par Arkon pour déclencher une guerre nucléaire interdimensionnelle censée fournir éternellement lumière et chaleur à son monde. Sur la Terre-616 (Earth-616), Albert DeVoor, propriétaire de Technologies Associées (Interlocking Technologies), acquiert les Quatre Fantastiques, Inc. (Fantastic Four Inc.), qui est en difficulté, et utilise la machine à voyager dans le temps de Red (Reed Richards) pour envoyer des dinosaures et des guerriers vers la Terre-A (Earth-A). Sur celle-ci, Technocraties Réunies (Interrelated Technocracies) achète Red Richards Robotics et utilise ses Androns pour attaquer la Terre de la cinquième dimension. Enfin, Thermodynamique Interpolitain (Interpolitan Thermodynamics) recrute le scientifique Phineas de la cinquième dimension et lui fournit la porte dimensionnelle qui lui permet d'utiliser ses engins de thermorégulation pour contrer la Terre-A. À l'insu de Phineas, I.T. utilise également ses armes pour déclencher un nouvel âge de glace sur la Terre-616. Une guerre éclate entre les trois mondes, et les Fantastiques (Fantastic Four) joignent leurs forces à celles du Red de la Terre-A pour déjouer le complot. Après avoir arraché des aveux à DeVoor, Red envoie la Chose (Thing) détruire le nexus entre les quatre mondes de façon à ce que la guerre nucléaire ne puisse servir les objectifs d'Arkon. Ce dernier renonce à ses plans, la Chose détruit le nexus (que protège Gaard) et I.T. disparaît des trois mondes.

KANG

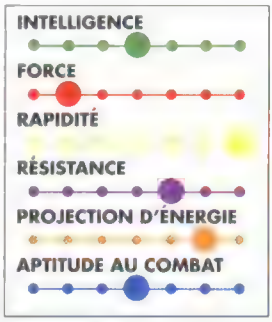
Nom français : KANG
Véritable nom : Nathaniel Richards
Première apparition : *A I* #8 (1964) / Vengeurs Color 3 (1983)

Taille : 1,92 m
Poids : 97 kg

Descendant de Nathaniel Richards, il voit le jour dans un monde pacifique, sur l'Autre Terre du XXX[e] siècle. En voyageant dans le passé, il devient le pharaon Rama-Tut, puis, s'inspirant de Fatalis (Dr. Doom), il revêt une armure et prend le nom de Kang. Il lève une armée et conquiert la Terre du XXX[e] siècle, puis étend sa domination à des empires extraterrestres et à d'autres dimensions. Ensuite, il s'attaque à la Terre du XX[e] siècle pour affronter les Vengeurs (Avengers) et les Fantastiques (Fantastic Four) tout en cherchant à posséder Séquoia, alias Quoi, fils de Mantis et destiné à devenir le Messie Céleste. Puis, las des conquêtes, il redevient Rama-Tut après avoir une dernière fois utilisé l'armure de Kang pour éliminer les Gardiens du Temps et ainsi éviter de les servir en tant qu'Immortus, son futur moi. Il décide alors de réattaquer le XX[e] siècle et conquiert la Terre, mais les Vengeurs conduisent une armée qui lui résiste et il est vaincu. Contraint de tuer son fils Marcus, qui l'a trahi, Kang retourne vers son époque, très atteint par cette perte.

POUVOIRS/ARMES

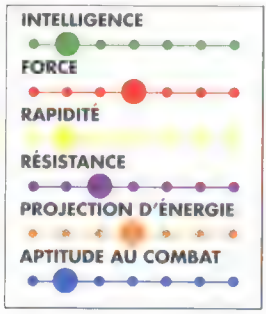
- Machines à voyager dans le temps
- Armure projetant un champ de force et des rayons d'énergie
- Diverses armes venues du futur
- Commande des armées dévouées



ICONOCLAST

POUVOIRS/ARMES

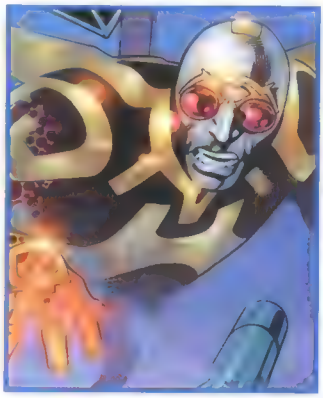
- Force surhumaine
- Armure de camouflage
- Rayons d'énergie



Nom français : ICONOCLASTE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF III* #2 (1998) / 100% Marvel : Fantastic Four 1 (1999)

Taille : 1,84 m
Poids : 102 kg

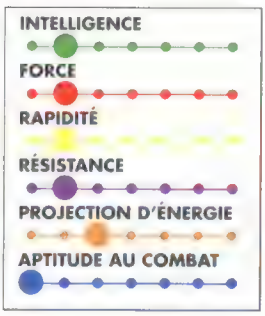
L'être mystérieux connu sous le nom d'Iconoclaste a été envoyé par son peuple pour empêcher une tragédie future en "annulant" l'Invisible (Invisible Woman). Il l'attaque, dissimulé par son armure de camouflage, sous les yeux des autres Fantastiques (Fantastic Four), qui ne peuvent donc rien faire pour l'aider. Heureusement, l'Invisible réussit à déplacer le combat au-dessus d'une rivière. Là, elle annule le champ de force situé sous son adversaire, qui tombe à l'eau, provoquant un court-circuit et l'explosion de son armure.



LUCAS JACKSON

POUVOIRS/ARMES

- Projette de l'empathie



Nom français : LUCAS JACKSON
Véritable nom : Lucas Jackson
Première apparition : *T I* #4 (1983) / Inédite en France

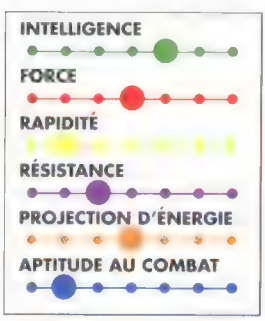
Taille : 1,65 m
Poids : 83 kg

Lucas Jackson est un mutant difforme élevé à l'écart de tout par sa mère Sarah près de Rock Hollow. L'ayant aperçu, les habitants croient qu'un monstre vit dans la région. Aussi, quand la Chose (Thing) et Gueule d'Or (Lockjaw) débarquent en ville, la coupe déborde ; c'est la panique. Ben découvre que Lucas est très doux, mais la foule se déchaîne et Sarah est accidentellement tuée par un jet de pierre. Lucas projette alors son chagrin sur la foule, qui se calme. Après l'enterrement de sa mère, Gueule d'Or emmène Lucas sur la Lune vivre parmi les Inhumains (Inhumans).

JANUS THE NEGA-MAN

POUVOIRS/ARMES

- Absorbe l'énergie de l'antimatière
- Force et endurance surhumaines
- Projette des rayons d'énergie



Nom français : JANUS LE NÉGA-MAN
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #107 (1971) / Album Les Fantastiques 16 (1978)

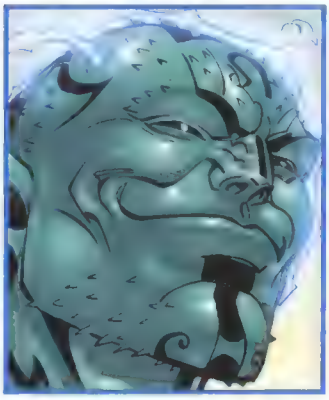
Taille : 1,75 m
Poids : 76 kg

Cet ancien collègue de Red (Reed Richards) se retrouve divisé en deux êtres à la suite de travaux sur les sources d'énergie alternatives. Alors que les Fantastiques (Fantastic Four) combattent Néga-Man, Janus tue son alter ego nuisible. Mais comme il poursuit ses expériences, Janus est transformé en Néga-Man et ce dernier pousse Red à se rendre dans la Zone Négative (Negative Zone). Alors qu'il s'est allié avec Annihilus, il est envoyé dans l'interface de la Zone et de la Terre, et est détruit pour avoir voulu augmenter sa puissance. Il survit miraculeusement et collabore ensuite avec Gideon Trust. Une fois encore, il cherche à puiser de l'énergie dans la Zone Négative, et l'intervention de Noah Baxter provoque apparemment sa mort.

JIHAD

Nom français : JIHAD
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF Voyage of Sinbad* (2001) / Inédite en France

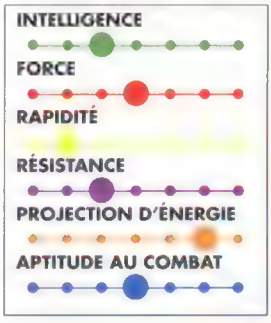
Taille : 70 m
Poids : 10 tonnes



Puissant sorcier venu d'une autre dimension, Jihad recherche quatre objets magiques grâce auxquels il compte conquérir toutes les réalités. Après avoir vaincu le légendaire aventurier Sinbad, Jihad suit son conseil et se rend sur Terre où il engage les Fantastiques (Fantastic Four) pour l'aider dans sa quête. En fait, Sinbad espère que les FF seront capables de neutraliser Jihad. Ceux-ci retrouvent les objets et s'allient alors à Sinbad pour modifier le sortilège de Jihad. C'est ainsi qu'ils sauvent les otages qu'il avait pris – Caledonia, Franklin Richards, Marvel Girl, et Dione, la fille de Sinbad – et banissent Jihad du plan des mortels.

POUVOIRS/ARMES

• Se téléporte, ouvre des portes dimensionnelles, transforme la matière, souffle des flammes magiques, forme des boucliers, lance des sorts, etc.



RICARDO JONES

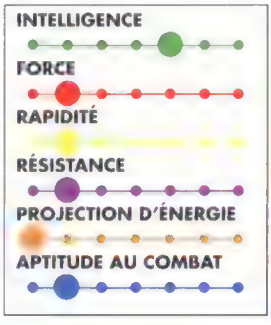
Nom français : RICARDO JONES
Véritable nom : Ricardo Jones
Première apparition : *FF I* #50 (1966) / Album Les Fantastiques 40 (1986)

Taille : 1,77 m
Poids : 85 kg

Scientifique méprisé par ses pairs, Jones décide d'anéantir "l'opportuniste" Red (Reed Richards). Il conçoit un absorbeur d'énergie biokinésique à l'aide duquel il s'empare de l'aspect et de la puissance de la Chose (Thing) avec l'espoir d'approcher Richards. Au départ, son idée est de l'emprisonner dans la Zone Négative (Negative Zone), mais il finit par renoncer et se sacrifie pour sauver la vie de Red. Son frère Armand trouvera la mort en tentant d'utiliser son appareil pour devenir aussi fort que Hulk. Tout ce qu'il réussit à faire, c'est à muter temporairement Spider-Man en Spider-Hulk.

POUVOIRS/ARMES

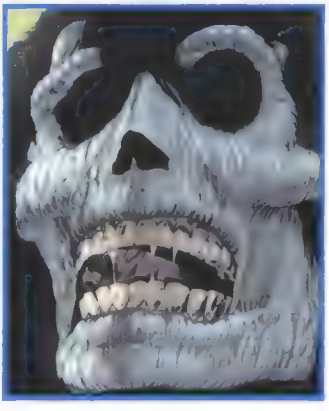
• Duplique l'aspect et la puissance de la Chose



JUDE THE ENTROPIC MAN

Nom français : JUDE L'HOMME ENTROPIQUE
Véritable nom : Jude
Première apparition : *MTIO* #42 (1978) / Spécial Strange 28 (1982)

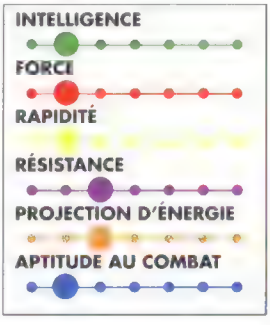
Taille : 1,92 m
Poids : Indéterminé



Il s'agit à l'origine d'un certain Yagzan, maître de la Secte de l'Entropie, dont la chair a été consumée par le monstre Glob qu'il cherchait à contrôler. Le successeur de Yagzan, Victorius, vole le Cube Cosmique (Cosmic Cube) appartenant au Projet : PEGASE (Project: PEGASUS) et s'en sert pour transformer le squelette de Yagzan en Jude, le Moissonneur d'entropie. Son but étant la mort universelle, ce dernier attaque Captain America et la Chose (Thing). Ils se battent avec tant de vigueur que Jude en déduit que l'humanité n'est pas prête pour l'entropie. Il combine donc son énergie et celle du Cube Cosmique et devient un cristal donnant la vie.

POUVOIRS/ARMES

• Met autrui en transe
• Désintègre la matière par simple contact



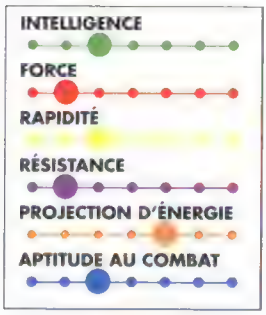
JUSTICE

Nom français : JUSTICE
Véritable nom : Vance Astrovik
Première apparition : *GSD* #5 (1975) / Namor (Arédit/Artima) 3 (1979)

Taille : 1,84 m
Poids : 88 kg

POUVOIRS/ARMES

- Télékinésie
- Vole télékinétique



Quand Vance Astrovik rencontre son futur moi des Gardiens de la Galaxie (Guardians of the Galaxy), le choc psychique est tel que ses pouvoirs mutants latents se déchaînent. La Chose (Thing) réussit à le calmer ; c'est pourquoi, quand il s'enfuit pour échapper à la violence de son père, il voyage avec Ben et l'aide à intégrer la Unlimited Class Wrestling Federation, une fédération de lutte. Ben s'occupe de lui jusqu'à la fin de sa fugue. Plus tard, il devient membre des New Warriors en tant que Marvel Boy et est condamné pour avoir accidentellement tué son père. Il prend ensuite le nom de Justice et intègre les Vengeurs (Avengers) avec sa fiancée, Firestar.

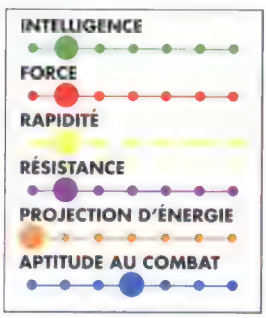
JUSTICE PEACE

Nom français : JUSTICE PEACE
Véritable nom : Nom de famille : peut-être Peace
Première apparition : *TH I* #371 (1986) / Inédite en France

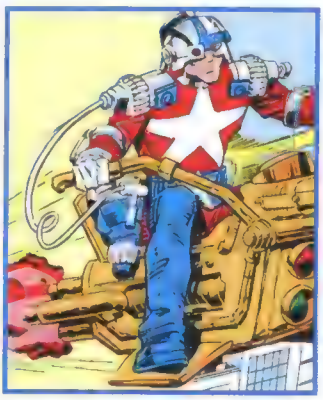
Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg

POUVOIRS/ARMES

- Engin de téléportation et de voyage dans le temps
- Champ de force
- Discerne la vérité chez autrui



Policier du futur devenu un agent de la Time Variance Authority (TVA), organisation gérant les lignes temporelles, il utilise une arme appelée le Peacemaker, des modificateurs d'ADN pour empêcher ses cibles de commettre certains crimes, etc. Après avoir aidé Thor à neutraliser l'assassin Zaniac, Peace pousse Captain America à empêcher Deathlok le Démolisseur (Deathlok the Demolisher) d'endommager la ligne temporelle de la Terre-616 (Earth-616). La TVA l'envoie ensuite arrêter Fatalis (Dr. Doom) et les Fantastiques (Fantastic Four) pour infractions temporelles. Peace laisse les FF s'échapper parce que les altérations qu'ils ont causées au temps ont affecté ses alliances passées avec cette dernière. À la suite de ça, la TVA utilisera de nombreux clones de Peace.



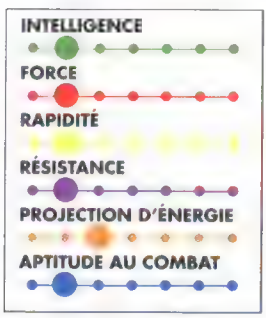
KARISMA

Nom français : KARISMA
Véritable nom : Mary Brown
Première apparition : *FF I* #266 (1984) / Nova 119 (1987)

Taille : 1,60 m
Poids : 49 kg

POUVOIRS/ARMES

- Maquillage radioactif lui permettant de contrôler tous les hommes qui voient son visage



Chercheuse chez Gaylord Cosmetics, Mary crée un maquillage destiné à rendre celle qui le porte irrésistible. Elle s'en sert pour la première fois afin de contrôler son employeur qui menace de la renvoyer. Plus tard, elle s'attaque à un fourgon blindé, en contrôle les gardiens mais aussi la Chose (Thing) et tous les hommes qui la voient. En rendant le visage de Mary invisible, l'Invisible (Invisible Girl), neutralise son pouvoir et la livre à la police.

KARNAK

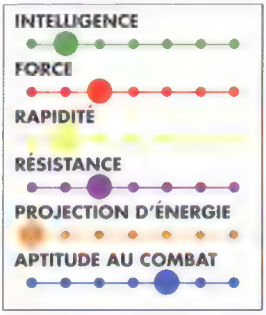
Nom français : KARNAK
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #45 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,68 m
Poids : 67 kg

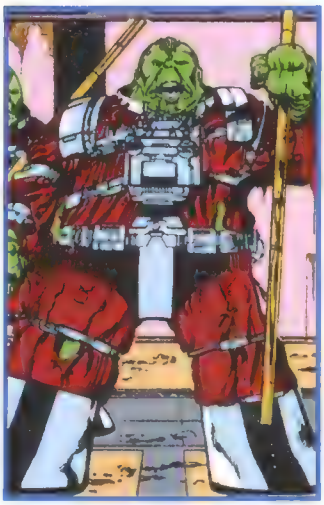
Jeune frère de Triton et membre de la famille royale des Inhumains (Inhumans), Karnak n'a pas été exposé à la brume tératogène comme les autres enfants inhumains, mais il a développé ses facultés physiques pour découvrir le point faible des objets ou des êtres. Ses capacités s'exercent aussi sur des adversaires aussi puissants que Hulk ou la Chose (Thing). Son allié dans la famille royale est Gorgone (Gorgon), dont les pouvoirs complètent les siens. Le duo contribue à dégager Attilan des montagnes de l'Himalaya quand Mr. Fantastic aide les Inhumains à transférer leur patrie sur la Lune.

POUVOIRS/ARMES

• Trouve le point faible chez autrui ou dans un objet et neutralise son adversaire ou détruit l'objet en question



KESTORANS



Nom français : LES KESTORANS
Première apparition : *FF I* #253 (1983) / Nova 113 (1987)

Pendant un million de générations, cette société très raffinée à la technologie très avancée a vécu dans l'harmonie dans la Zone Négative (Negative Zone). Mais, il y a 10 000 ans, leur planète s'est révoltée contre eux, et Kestor a été détruite. 20 000 Kestorans ont pu fuir, mais les instruments de navigation et d'alimentation de leur vaisseau étant tombés en panne, 500 seulement ont survécu. Ce savoir, connu d'un seul membre de chaque génération, s'est transmis au fil des millénaires. Les autres Kestorans étaient maintenus dans l'ignorance et croyaient qu'ils réveilleraient leurs frères une fois qu'ils auraient atteint un endroit où s'établir. Puis, les Fantastiques (Fantastic Four) les aident à réparer leurs ordinateurs et les guident vers une nouvelle planète. Mais après 10 000 ans passés dans leur vaisseau, ils ne sont plus capables de vivre à l'extérieur. De plus, le capitaine meurt en apprenant la vérité sur ce qui est arrivé à leur peuple. Redoutant que les autres réagissent de la même façon, le détenteur de la vérité dit à l'équipage que la planète est hostile et qu'il leur faut repartir en quête d'un nouvel asile...

KHAFRE

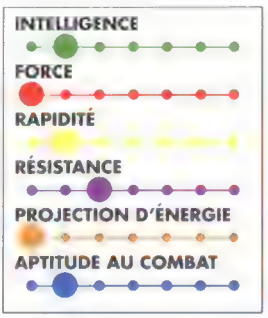
Nom français : KHAFRE
Véritable nom : Khafre
Première apparition : *BFF: Reed Richards* #1 (2000)
Inédite en France

Taille : (normal) 1,65 m
(Sphinx) 20 m
Poids : (normal) 72 kg
(Sphinx) 150 tonnes

POUVOIRS/ARMES

• Son esprit a brièvement contrôlé le Sphinx du Caire

Pharaon égyptien ayant vécu aux environs de 2 500 avant J.-C., Khafre se retrouve en possession de la Griffe de Bast. À sa mort, Khafre fait entrer son âme dans le Sphinx et commande à la Griffe de se cacher. Réveillé quand Fatalis (Dr. Doom) s'empare de la Griffe, Khafre tue plusieurs de ses hommes. Mais Red (Reed Richards) et Frankie Fisher transfèrent son énergie dans la Griffe, qu'ils utilisent ensuite pour soigner l'ancien professeur de Red, le Professeur Van Nuys.



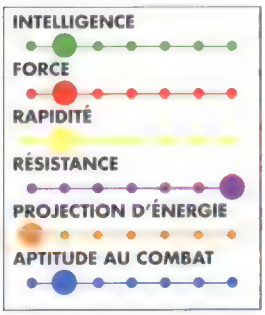
KhLØG

Nom français : KhLØG
Véritable nom : Aucun ; KhLØG signifie "ennemi" en Navajo
Première apparition : *ST III* #1 (1994) / Top BD 40 (1995)

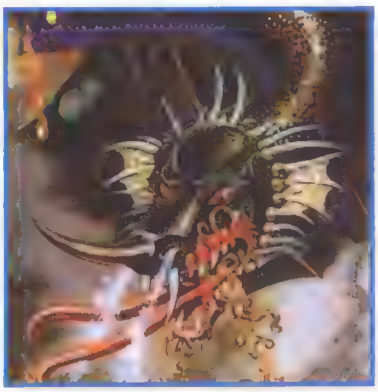
Taille : Variable
Poids : Variable

POUVOIRS/ARMES

- Virtuellement indestructible
- Métamorphe
- Adopte les pouvoirs (et les limites) de personnages fictifs



Né de l'ombre du Grand Esprit, KhLØG a été banni de la réalité et ne peut exister que sous la forme de quelque chose de fictif.
Le Docteur Strange (Dr. Strange), la Torche (Human Torch), la Chose (Thing), Wyatt Wingfoot et son père Renard Silencieux l'affrontent individuellement sous des formes diverses, fruit de l'imagination. Puis, ayant retrouvé sa forme initiale, KhLØG les attaque tous ensemble. Mais grâce à une histoire de serpent qui se mord la queue et se dévore lui-même, Wyatt réussit à se débarrasser du monstre.



KING'S CROSSING

Nom français : KING'S CROSSING
Première apparition : *FF I* #2 (1961) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

En hypnotisant les Skrulls pour qu'ils se transforment en vaches, Red (Reed Richards) n'avait pas mesuré les conséquences de sa décision. Le "lait" des vaches skrulls contient des cellules extraterrestres qui infectent ceux qui en boivent. C'est ainsi que les fermiers de King's Crossing deviennent des "Lactoskrulls" qui assimilent quiconque s'aventure dans leur ville. Le jour où ils transforment Sharon Selleck, ils attirent l'attention de Red, qui guérit toute la population... mais un camion de lait réussit à atteindre une base militaire proche, et la viande de ces vaches transformera un groupe de métamorphes qui se fixera ensuite pour mission de mettre un terme à la menace skrull sur notre planète.

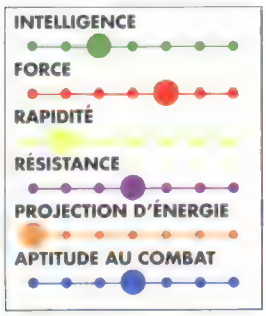
KNORDA

Nom français : KNORDA
Véritable nom : Knorda, alias Nora Queen
Première apparition : *JIM I* #109 (1964) / Frankenstein (Arédit/Artima) 2 (1975)

Taille : 1,87 m
Poids : 210 kg

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle les ressources de la Praxis Corporation
- Attributs des dieux asgardiens (vie plus longue, résistance surhumaine, etc.)

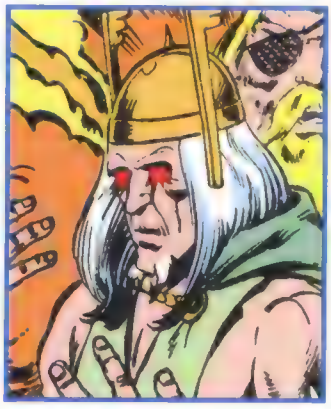


Reine des Géants des Montagnes d'Asgard, Knorda a été bannie sur Terre il y a des milliers d'années. Vieillissant lentement au cours des siècles, elle s'est bâti un empire financier. Alors qu'elle est sur le point de mourir, elle rejeunit quand Loki manœuvre les Fantastiques (Fantastic Four) et les Vengeurs (Avengers) et les fait voyager dans le passé, où la mort de Thor change la réalité et fait de Knorda la souveraine suprême. Loki cherche à gagner ses faveurs, mais elle se retourne contre lui et aide les héros à réparer la ligne temporelle. Quand elle meurt dans la réalité non altérée, son héroïsme vaut à Knorda une place au Valhalla.

HAREK KORGAN

Nom français : HAREK KORGON
Véritable nom : Harek Korgon
Première apparition : *FF I* #224 (1980) / Nova 97 (1986)

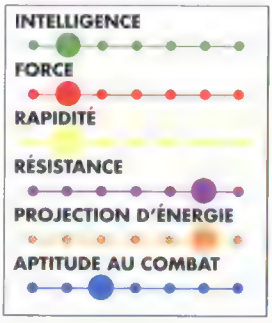
Taille : 4,5 m
Poids : 585 kg



Korgon, viking vivant au XI[e] siècle, est muté par des radiations extraterrestres et se dirige vers le Nord après avoir été exilé. Il devient une sorte de dieu et établit un environnement artificiel sous un dôme pour ses disciples. À notre époque, ses pouvoirs deviennent instables et pénètrent le globe. Les Fantastiques (Fantastic Four) proposent leur aide mais elle est rejetée par un disciple fanatique. Le dieu Odin finit par envoyer Thor à la rescousse puis, après avoir stabilisé les pouvoirs de Korgon, il lui enseigne comment se conduire avec ses fidèles.

POUVOIRS/ARMES

- Transforme la matière
- Projette de la chaleur et des rayons de force



KORVAC

Nom français : KORVAC
Véritable nom : Michael Korvac
Première apparition : *GSD* #3 (1975) / Namor (Arédit/Artima) 5 (1979)

Taille : 1,89 m
Poids : 103 kg

Vilain du XXXI[e] siècle qui doit sa puissance à des énergies volées à Galactus, Korvac voyage dans le XX[e] siècle pour conquérir l'univers, mais quitte son corps quand Galactus tente de le tuer avec l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier). Les Fantastiques (Fantastic Four) se joignent alors aux Gardiens de la Galaxie (Guardians of the Galaxy) afin de retrouver l'ancêtre de Korvac au XX[e] siècle, Jaboa Murphy. Mais il quitte son corps pour en chercher un autre. Les Gardiens finissent par l'empêcher de naître et rendent ses énergies à Galactus.

POUVOIRS/ARMES

- Manipule l'énergie cosmique
- Voyages temporels
- Absorbe toute forme d'énergie
- Télépathie, télékinésie

KURRGO, MASTER OF PLANET X

Nom français : KURRGO, MAÎTRE DE LA PLANÈTE X
Véritable nom : Kurrgo
Première apparition : *FF I* #[illegible] (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,32 m
Poids : 58 kg

La planète Xanth risque la destruction mais ne dispose plus que de deux vaisseaux spatiaux. Son souverain, Kurrgo, observe la Terre et en conclut que Red (Reed Richards) peut les sauver. Les Fantastiques (Fantastic Four) sont amenés sur Xanth. Là, Mr. Fantastic utilise les particules Pym pour miniaturiser la population afin qu'elle tienne toute entière dans les vaisseaux. Kurrgo, qui voulait garder l'antidote pour lui seul, est abandonné sur la planète. Il découvre plus tard que le sérum n'existe pas. Sauvé par son robot, il cherchera à utiliser Hulk et la Chose (Thing) pour se venger de ses anciens compatriotes.

POUVOIRS/ARMES

- Arsenal sophistiqué : rayons de gravité, vaisseaux spatiaux, etc.
- Puissant robot

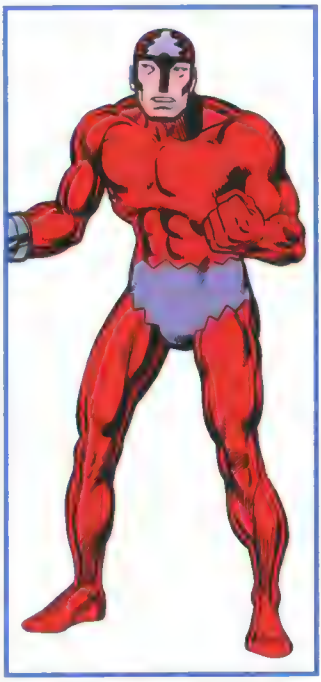
KLAW

Nom français : KLAW
Véritable nom : Ulysses Klaw
Première apparition : *FF I* #53 (1966) / Album Les Fantastiques 41 (1986)

Taille : 1,78 m
Poids : 78 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine : soulève environ 5 tonnes
- Corps composé de "son"
- Peut fabriquer des créatures de son solide
- Projette des rayons destructeurs



Ayant besoin de vibranium pour son convertisseur de son, Klaw se rend au Wakanda avec des mercenaires. Ils tuent le roi T'Chaka mais sont repoussés par son fils, T'Challa, qui retourne l'arme de Klaw contre lui-même ; le scientifique perd sa main droite. Dix ans plus tard, Ulysses revient, et sa main a été remplacée par un destructeur sonique. S'attendant à son retour, T'Challa, devenu la Panthère Noire (Black Panther), engage les Fantastiques (Fantastic Four). Vaincu, Klaw s'introduit dans son convertisseur sonique et se transforme en créature de "son vivant", puis il oblige Mr. Fantastic et son équipe à capturer T'Challa. Il affrontera par la suite non seulement T'Challa et les FF, mais aussi les Vengeurs (Avengers) à la fois en solo et au sein d'une équipe comprenant Solarr, l'Homme Molécule (Molecule Man), et Fatalis (Dr. Doom). Il a également fait partie des Terrifics (Frightful Four), des Fearsome Foursome et des Maîtres du Mal. Au sein du Projet : PEGASE (Project: PEGASUS), il affronte Dazzler, qui absorbe son énergie et la décharge dans le vaisseau de Galactus. Fatalis se servira de Klaw pour s'emparer des pouvoirs du dévoreur de mondes. Ulysses a également combattu American Eagle, Daredevil, l'Homme Impossible (Impossible Man), Ka-Zar, la Fantastic Force et les Thunderbolts et il a travaillé pour l'AIM.

KRAL (SKRULLS OF)

Nom français : LES SKRULLS DE KRAL
Première apparition : *FF I* #91 (1969)
Album Les Fantastiques 12 (1977)

Les dix planètes du système Skrull constituent une sorte de parc d'attractions pour les riches oisifs de l'empire. La plus connue est Kral IV, calquée sur la période de la prohibition sur la terre – d'après les informations recueillies auprès d'un criminel du nom de "Mitraillette" Martin.
La technologie avancée des Skrulls est dissimulée dans des biplanes, des zeppelins et autres moyens de transport et armes de l'époque. C'est le règne des gangs, qui résolvent leurs différends via des combats organisés dans des arènes.

La Chose (Thing) est enlevé et amené sur Kral, où Boss Barker l'achète afin qu'il affronte Torgo, le champion de Lippy Louie. Mais une fois que les Fantastiques (Fantastic Four) ont détruit le "disrupteur" sonique qui menace les planètes des combattants, Grimm réussit à convaincre Torgo de se retourner contre leurs maîtres. Les esclavagistes sont massacrés, sauf Barker, qui trouve la mort en cherchant à se venger de la Chose et de Torgo. Quant à Floyd Donahue, propriétaire du grand casino sur orbite, il affronte les Vengeurs (Avengers) et le Silver Surfer.

Dans une autre zone du système de Kral, se trouve un monde reproduisant la Terre au Moyen Âge, que la Torche (Human Torch) et Gorr explorent pour savoir si Galactus peut dévorer ce monde à la place de la planète bleue. Trompés par les Skrulls déguisés en chevaliers, ils les aident à tuer la dernière créature vivante de ce monde, qui ressemblait à un dragon.

KREE

Nom français : LES KREES
Véritable nom : *FF I* #64 (1967)
Album Les Fantastiques 6 (1975)

Les Krees sont l'une des deux races extraterrestres originaires de la planète Hala, dans le Grand Nuage de Magellan (l'autre race étant les Cotatis, qui ressemblent à des végétaux). Du fait de la pesanteur plus élevée sur Hala, les Krees (bleus et roses) sont deux fois plus forts qu'un humain du même âge et beaucoup plus agressifs. Avec le temps, la plupart des femmes krees ont développé la capacité de manipuler psioniquement le désir des hommes et une sur 100 000 environ peut drainer la force vitale d'autrui. Ces dernières années, la dictature militaire kree a ordonné que ces femmes soient détectées très jeunes et qu'elles soient traitées psychiquement afin de les priver de leurs pouvoirs. Celles qui échappent à ce traitement sont pourchassées par des "chasseurs de sang" et mutilées à l'âge adulte. Des millions d'années après la guerre Krees / Skrulls déclenchée par le leader kree, Morag, qui avait tué un envoyé skrull, un groupe de scientifiques krees est venu sur Terre et a créé les Inhumains (Inhumans), les abandonne pour ne revenir que bien plus tard, à notre époque. En constatant que les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) avaient battu une Sentinelle (Sentry) et Ronan l'Accusateur (Ronan the Accuser), le Supremor envoie une délégation chargée d'étudier une éventuelle invasion de la Terre. Mais Captain Mar-Vell passe dans le camp des terriens. Des années plus tard, les Krees sont décimés par une négabombe shi'ar. Les survivants sont forcés d'évoluer. Les Krees prennent alors le nom de Ruuls et réussissent à convaincre le Conseil Intergalactique de transformer la Terre en prison galactique. Pour prouver que les humains représentent un danger, ils utilisent le fait que Mr. Fantastic a sauvé Galactus. Depuis, les Krees ont reconquis leur empire et tentent d'étendre leur domination.

LANCER

Nom français : LANCER
Véritable nom : Samantha Dunbar
Première apparition : *HRd* #1 (2000) / Marvel Top 20 (2000)

Taille : 1,82 m
Poids : 81 kg

Habitante de New York, Samantha Dunbar fait partie des survivants des tsunamis et de l'inondation qui ont frappé la ville après le départ des Fantastiques (Fantastic Four) et des Vengeurs (Avengers) de la Contre-Terre (Counter-Earth/Franklin). Quand Fatalis (Dr. Doom) s'écrase dans la mer, elle plonge et le tire des griffes des guerriers atlantes qui le menaçaient. Fatalis lui sauve également la vie et lui injecte des nanites qui lui donnent ses pouvoirs surhumains (et qui permettent à Fatalis de savoir à tout instant où elle se trouve). Bien que ses airs de supériorité l'agacent, Lancer sert Fatalis de son plein gré, car elle est consciente de ce qu'il apporte à son monde. Elle le suit quand il rentre sur Terre et combat à ses côtés. Quand Mr. Fantastic se retrouvera emprisonné dans l'armure de Fatalis, elle sera la première à le comprendre. Soucieuse de l'avenir de son monde, elle y retourne et tâche de maintenir la situation en attendant Fatalis. Elle y restera même après que celui-ci sera définitivement reparti vers la Terre. Lancer s'est battue seule contre Shakti, Technarx et Tomazooma de la Contre-Terre et les a vaincus.

POUVOIRS/ARMES

- Peut créer des griffes énergétiques et projeter des lances d'énergie
- Résiste à la magie, aux technovirus et aux radiations
- Réflexes, force et résistance surhumains

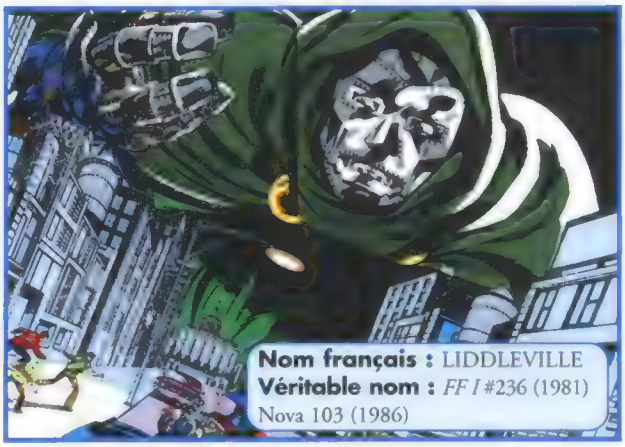
LATVERIA

Nation européenne frontalière de la Transylvanie, de la Symkarie, de la Serbie, de la Hongrie et d'autres, la Latvérie est un pays essentiellement agricole dirigé pendant presque six siècles par la famille royale de Haasen, vivant à Haasenstadt. En 1940, le jeune Vladimir Vassily Gonereo Tristian Mangegi Fortunov, baron de Sabbat, baron de Haasen, baron de Krozi, monte sur le trône. Un an plus tard, avec l'aide de X-Force (qui a voyagé dans le temps) et de son petit-fils, le roi Vladimir réussit à survivre à son alliance avec le baron Strucker, qui, après s'être servi de lui, avait essayé de le faire assassiner. Vladimir règne durant des décennies mais commet la fatale erreur de condamner Werner, le père de celui qui deviendra le Dr Fatalis (Dr. Doom). Ce dernier se venge en le tuant et en faisant emprisonner son fils Rudolfo. Il se fait ensuite céder le trône par un robot imitant les traits de Rudolfo et rebaptise la capitale Doomstadt.

Pour sauver les apparences, Fatalis maintient un Premier ministre d'opérette, mais les rumeurs ne tardent pas à circuler. Il faudra cependant attendre l'intervention des Fantastiques (Fantastic Four), des années plus tard, pour que le monde connaisse enfin la vraie nature de Fatalis. Dans l'intervalle, il a transformé la petite nation en dictature militaire.

Rudolfo crée un mouvement de résistance et tente de reprendre le pouvoir. En utilisant une fausse Valeria, Rudolfo réussit à investir le palais, mais frôle la mort dans le tremblement de terre que Fatalis provoque pour détruire le bâtiment. Plus tard, croyant que Fatalis est mort, Rudolfo revêtira une de ses armures et sera tué par Crâne Rouge (Red Skull). Son frère Zorba occupe alors brièvement le pouvoir. Le petit-fils illégitime de Dimitri Fortunov essayera d'établir la démocratie en Latvérie. C'est le but que Red (Reed Richards) se fixera également après le départ de Fatalis, mais il sera expulsé de Latvérie par l'O.N.U. Nul doute que Fatalis tentera de refaire main basse sur son pays ; la question est de savoir quand.

LIDDLEVILLE



Le Dr Fatalis (Dr. Doom) et le Maître des Maléfices (Puppet Master) conçoivent Liddleville pour empêcher les Fantastiques (Fantastic Four) d'intervenir quand Fatalis reprendra la Latvérie (Latveria) à Zorba. Ils utilisent la technologie de Fatalis pour faciliter le processus tandis que l'argile du Maître des Maléfices sert à contrôler les FF ainsi que Franklin Richards et Alicia Masters. Sous forme de synthe-clone – formés en combinant les cellules des sujets avec des robots –, Alicia retrouve la vue et épouse Ben Grimm, qui lui, a repris forme humaine. Tout est parfait sauf pour Red Richards (Reed Richards) que son supérieur hiérarchique, Vincent Vaughn – qui n'est autre que Fatalis – brime constamment. Ayant finalement découvert la vérité, il persuade les autres de l'aider à s'enfuir. Pendant ce temps, le Maître des Maléfices – que Fatalis a trahi et enfermé à Liddleville – reprogramme les autres habitants, le piège et l'expulse de la ville. Fatalis se construit alors une armure miniature et reprend le pouvoir. Mais, avec l'aide des Microns, le Maître des Maléfices utilise son argile pour contrôler le despote. Liddleville finira par être détruite par un robot de Fatalis, et le Maître des Maléfices tentera de la reconstruire pour faire le bonheur d'Alicia. Mais Ben réussira à le convaincre de la libérer. Liddleville servira plus tard aux servo-bots de Fatalis pour y détenir des prisonniers durant l'absence de leur maître. C'est le cas notamment de Dimitri Fortunov – petit-fils illégitime du dernier roi de Latvérie, Vladimir, qui tente de prendre le pouvoir alors que Fatalis se trouve sur la Contre-Terre (Counter-Earth) de Franklin Richards – et de Meltdown de X-Force, qui s'est allié avec Nathaniel Richards et réclame le château de Fatalis.

LIVING ERASER

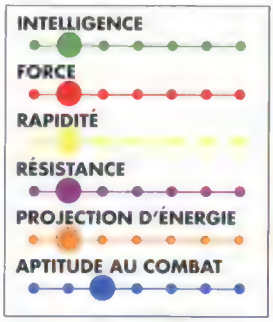
Nom français : L'EFFACEUR
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *TTA I* #49 (1963) / Strange Spécial Origines 208 (1987)

Taille : 1,5 m
Poids : 56 kg

Envoyé sur Terre par la Suprématie de la dimension Z pour voler des secrets concernant le nucléaire, l'Effaceur commence à envoyer des scientifiques dans sa dimension avant d'être vaincu par Giant-Man (Pym) et la Guêpe. Après avoir trahi la Suprématie, il reprend ses activités d'espionnage mais est neutralisé par la Chose (Thing) et Morbius ; il est exécuté pour trahison. Le souverain de la dimension Z envoie son successeur enlever Miss Hulk (She-Hulk) pour en faire sa femme, mais cette dernière réussit à s'échapper. Plus tard, le vilain Yandroth lèvera toute une armée d'Effaceurs pour se battre contre les Japanese Big Hero Six.

POUVOIRS/ARMES

- Efface progressivement les autres. En fait, les envoie dans la dimension Z



LOCKDOWN AND ROSETTA STONE

Nom français : LOCKDOWN ET ROSETTA STONE
Véritable nom : Jomo Kimanye (Lockdown) Nefer Neith Sinué (Rosetta)
Première apparition : *FF III* #17 (1998) / Fantastic Four II 15 (2000) (1987)

Taille : (Lockdown) 1,78 m ; (Rosetta) 1,63 m
Poids : (Lockdown) 83 kg ; (Rosetta) 59 kg

Lockdown et Rosetta Stone sont les gardiens de Shadow City, un monde virtuel de la Zone Négative (Negative Zone). Après une mystérieuse catastrophe, leur monde s'est retrouvé en animation suspendue. À la suite d'une erreur, le dispositif de téléportation des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) les y transporte et ils sont intégrés au système sous de nouvelles identités. Quand Mr. Fantastic retrouve sa vraie personnalité et qu'ils s'enfuient, Lockdown jure de les rattraper. Néanmoins, ils aideront les FF à contrer la Coterie, une alliance entre les Broods et les Badoons.

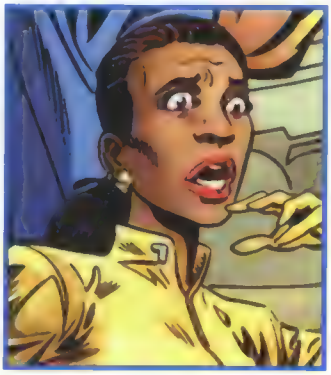
POUVOIRS/ARMES

- Voiture volante très sophistiquée (Night Cruiser)
- Armure de combat et arsenal varié
- Techniques de combat, condition physique et force supérieures à la moyenne (Lockdown)
- Provoque la paralysie en frappant des points nerveux précis (Lockdown)

DR. CASSANDRA LOCKE

Nom français : DR CASSANDRA LOCKE
Véritable nom : Dr Cassandra Locke
Première apparition : *MLG* #12 (2000) / Inédite en France

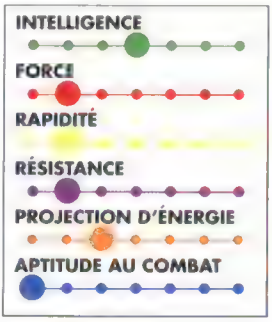
Taille : 1,70 m
Poids : 64 kg



Historienne originaire du XXII[e] siècle, le Dr Locke revient dans le passé pour obtenir des informations sur les Skrulls. Tombée par hasard à l'époque moderne, elle assiste à un affrontement entre la Torche (Human Torch) et Yeti, avant que Mr. Fantastic ne règle sa ceinture. Victime d'une explosion en 1961, elle est renvoyée en 1955, où elle meurt. Sa ceinture sera ensuite utilisée par Patrick Carney pour devenir le Yankee Clipper, leader de la Première Ligne. Mais elle n'est pas morte pour rien ; les informations qu'elle a pu réunir permettent de démasquer les Skrulls dans son époque.

POUVOIRS/ARMES

- Ceinture lui permettant de voyager dans le temps et l'espace, projette des champs de force
- Processus de vieillissement ralenti



LOCKJAW

Nom français : GUEULE D'OR
Véritable nom : Gueule d'Or
Première apparition :
FF I #45 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,50 m
Longueur : 2 m
Poids : 558 kg

POUVOIRS/ARMES

- Se téléporte à travers l'espace et les dimensions
- Mâchoire extrêmement puissante
- Flair extradimensionnel

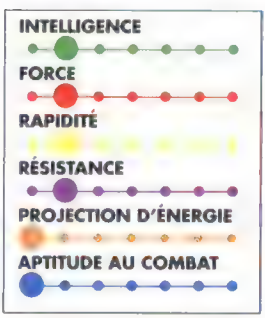
Qui est Gueule d'Or ? Un Inhumain doué de conscience ? Autre chose ? L'animal de compagnie de Crystal et des Inhumains (Inhumans) ? On sait qu'il les sert fidèlement à l'aide de ses pouvoirs de téléportation. Lors d'une situation particulièrement critique, il a parlé à la Chose (Thing) et aux autres Inhumains, mais Gorgone (Gorgon) prétend que c'est lui qui a joué un tour à la Chose. Notons que Franklin Richards a eu, à un moment donné, un chien baptisé Puppy, exacte réplique miniature et possédant les mêmes pouvoirs que Gueule d'Or. On ignore tout de ses origines et de ce qu'il est devenu.

LOCUST PROJECT

Nom français : PROJET LOCUSTE
Première apparition : *HT II* #7 (2004) / Inédite en France

Basé dans les Balkans, l'organisation Projet Locuste tente de remédier au problème de la faim dans le monde en divisant la taille des humains par 70. Ambrose, créateur du processus, rétrécit Johnny Storm en pensant que sa célébrité servira sa cause. Mais, même si Johnny est traité en invité d'honneur, il n'a aucune envie que l'expérience dure. Réalisant que la Torche n'embrassera jamais leur cause, la fille d'Ambrose, Shyla, assassine son père et tente de faire inculper Johnny. Heureusement, ce dernier réussit à s'évader de prison et à retrouver sa taille normale avant que la plate-forme d'agrandissement du Projet Locuste ne soit détruite. Shyla et ses alliés échappent à la capture et elle reste déterminée à sauver l'humanité quel que soit le nombre de personnes qu'elle devra sacrifier.

BILLIE LUMPKIN



Nom français : BILLIE LUMPKIN
Véritable nom : Wilhelmina Lumpkin
Première apparition : *FF III* #2 (1998) / 100% Marvel : Fantastic Four 1 (1999)

Taille : 1,73 m
Poids : 52 kg

Billie fait la connaissance des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) juste après leur retour de la Contre-Terre (Counter-Earth/Franklin). Elle se présente à leur nouveau quartier général, Pier Four, en qualité de factrice chargée d'aider son oncle, Willie Lumpkin. La Chose (Thing) et la Torche (Human Torch), charmés par la jeune femme, l'aident à faire sa tournée. Depuis, Billie revient régulièrement à Pier Four car des liens se sont, peu à peu créés avec les célèbres héros.

WILLIE LUMPKIN

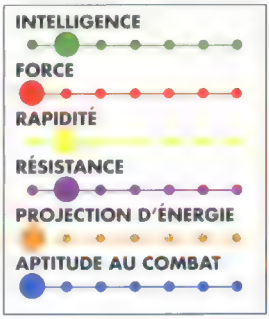
Nom français : WILLIE LUMPKIN
Véritable nom : William Willie Lumpkin
Première apparition : *FF I* #11 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,70 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

• Sait admirablement faire "remuer" ses oreilles

Le rêve de Willie Lumpkin est de devenir facteur, ce qui fait beaucoup rire ses amis Charlie Boomer et Lila Brown, qui lui brisent par ailleurs le cœur quand ils se fiancent. Willie quitte alors le Nebraska et s'installe à New York, où il apporte le courrier aux Fantastiques (Fantastic Four), alors installés dans le Baxter Building. À un moment, Willie demande à Red (Mr. Fantastic) s'il ne pourrait pas faire partie de l'équipe grâce à son exceptionnelle faculté à remuer les oreilles et Red lui promet d'examiner sa candidature. Un jour, alors que l'équipe envisage de se séparer, Willie renouvelle son offre à Jane (Susan Richards) pour la faire rire un peu.



Quand le Penseur Fou (Mad Thinker), occupera le Baxter Building, c'est l'intervention de Willie qui permettra de sauver les FF. Sur l'ordre de Red, il débranche tous les équipements du Q.G., qui perd tout intérêt pour le vilain. À une autre occasion, Willie actionne accidentellement la machine temporelle de Fatalis (Time Machine) et se retrouve perdu dans le temps où il risque de détruire le continuum espace-temps en modifiant des événements importants. Mais les FF l'en empêchent et le ramènent sain et sauf. Son neveu Freddie et le reste de sa famille le croient sénile quand il parle des FF jusqu'à ce qu'ils soient confrontés à la vérité. Pendant la période où l'on croit les FF morts, tués par Onslaught, Willie distribue le courrier aux Thunderbolts, installés au Four Freedoms Plaza. Désormais, sa nièce Billie Lumpkin aide Willie à faire sa tournée.

MAELSTROM AND HIS MINIONS

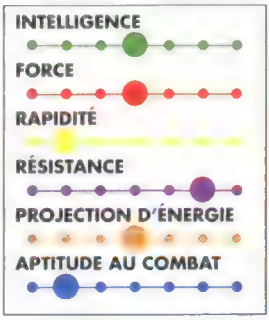
Nom français : MAELSTROM ET SES LAQUAIS
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *MTIO* #71 (1981) / Spécial Strange 48 (1987)

Taille : 2,45 m
Poids : 191 kg

POUVOIRS/ARMES

• Manipule l'énergie kinésique pour augmenter ses propres capacités, prive ses adversaires d'énergie et projette des rayons de force

Maelstrom est le fils de Phaeder, un scientifique inhumain (Inhuman) ennemi du père de Flèche Noire (Black Bolt), Agon. Comme son père, il étudie la génétique et utilise vite ses connaissances pour aider des individus tels que Arnim Zola, le Maître de l'Évolution (High Evolutionary), Magnéto (Magneto), Dr Hydro ou encore l'Enclave.



Le monde apprend l'existence de Maelstrom quand il envoie ses laquais (Gronk : super fort et corps collant ; Helio : qui contrôle le vent ; Phobius : qui contrôle la peur) s'emparer de l'antidote que Mr. Fantastic a créé pour soigner les Hydro-Men. Pour échapper à la capture, Maelstrom demande à Deathurge , alias Necrulus, de tuer Phaeder, qu'il espère faire renaître dans un clone de son propre corps, mais l'entreprise échoue.

Maelstrom devient alors l'entité cosmique Anomaly. Sous cette identité, il crée un trou noir destiné à engloutir l'univers mais Quasar le neutralise et c'est Maelstrom qui se retrouve absorbé par le trou noir. Ses laquais le ressuscitent plus tard en utilisant des énergies volées aux Déviants, dont l'un s'avère être le fils de Maelstrom, Ransak. Il préfère se dissoudre dans le Microverse plutôt que de sacrifier la vie de son fils.

LYJA

À l'origine, Lyja est un agent de l'empire Skrull que son commandant (et ancien amant) Paibok envoie sur Terre pour prendre l'identité d'Alicia Masters afin d'infiltrer et détruire les Fantastiques (Fantastic Four). En découvrant que la Chose (Thing) a quitté la Terre pendant les "Guerres Secrètes", elle reste proche des FF en devenant la petite amie de Johnny Storm. Au retour de la Chose, qui voudrait reprendre le cours de sa relation avec "Alicia", Lyja lui avoue ses sentiments (devenus réels) pour Johnny. Croyant avoir affaire à la vraie Alicia, la Chose a le cœur brisé et Lyja finit par épouser Johnny.

Quand ce dernier apprend l'imposture, il en vient à la haïr, mais Lyja se considère toujours comme sa femme et, pour elle, les FF sont ses amis. Elle les guide même jusqu'à la base skrull pour libérer la vraie Alicia des griffes de Paibok. Au cours du combat, Lyja essuie une rafale d'énergie destinée à Johnny et tout laisse à croire qu'elle est morte.

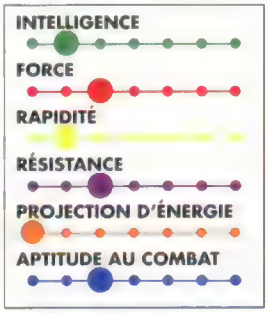
Mais Paibok récupère son corps et, avec l'aide de Devos, la dote de nouveaux pouvoirs surhumains, y compris celui de canaliser les chocs énergétiques. Devenue Lazerfist, elle semble détester Johnny pour l'avoir laissée pour morte et elle s'allie à Devos et Paibok pour l'affronter. Lors d'un de ces affrontements, la Torche met accidentellement le feu à l'Empire State University et est recherché par la police. Lyja se retourne alors contre son camp pour aider Johnny et devient vite une alliée des FF.

Leurs relations s'améliorent lorsqu'elle lui apprend qu'elle est enceinte de lui. En fait, l'œuf dont elle accouche est une arme biologique. Furieux, Johnny rompt définitivement avec elle. Mais afin de rester près de lui, Lyja prend une autre identité humaine, "Laura Greene". À son insu, la Chose tombe lui aussi amoureux d'elle.

Johnny et Lyja finiront par se réconcilier mais seront bientôt séparés quand les Fantastiques affronteront Onslaught lors d'un combat qui paraît leur coûter la vie. Après cet épisode douloureux, Lyja reprend une forme humaine et s'installe sur Terre. On ignore ce qu'elle est devenue depuis.

Nom français : LYJA
Véritable nom : Lyja
Première apparition :
(En tant qu'Alicia Masters)
FF I #265 (1984)
Nova 119 (1987)
(En tant que Lyja)
FF I #357 (1991)
Nova 179 (1992)

Taille : 1,63 m
Poids : 54 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Verts



POUVOIRS/ARMES

- Métamorphe
- Rayons d'énergie laser
- Capacité de voler

Dessin : Paul Ryan

MAD THINKER

Nom français :
LE PENSEUR FOU
Véritable nom : Non révélé
Première apparition :
FF I #15 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,78 m
Poids : 88 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Châtains

POUVOIRS/ ARMES

- Mémoire eidétique
- Intelligence supérieure et capacité à prédire l'avenir
- Hypno-lentilles
- Contrôle divers androïdes
- Peut projeter sa conscience dans certains de ses androïdes

Le Penseur Fou est une énigme. Nul ne connaît son véritable nom, ne sait d'où il vient ni même quels sont ses objectifs réels. On l'a cru motivé par l'argent, le désir de vengeance, la soif de connaissance ou de pouvoir ou même l'amour des autres. Mais étant donné son penchant pour la manipulation, chacune de ces motivations est sujette à caution.

Le Penseur Fou est avant tout un manipulateur agissant dans l'ombre. Il œuvre à travers autrui – souvent le Maître des Maléfices (Puppet Master), Tête d'Œuf, le Sorcier (Wizard), Klaw ou Crâne Rouge (Red Skull) – ou fait faire le sale travail par ses androïdes. Quand on le rencontre, il s'avère souvent qu'on a affaire à l'un de ses doubles, un robot dans lequel il projette sa conscience. Il lui arrive même de travailler de sa cellule de prison, en contrôlant ses androïdes à distance.

Ce qu'on connaît le mieux du Penseur Fou c'est sa capacité à prédire l'avenir ; il étudie chaque situation avec tellement de soin qu'il prévoit avec une acuité incroyable les événements futurs, ce qui lui donne la possibilité de les manipuler dans son propre intérêt. Ses échecs, il les impute à ce qu'il appelle un facteur X qu'il n'aurait pas pris en compte. Il semblerait toutefois que certaines de ces "défaites" fassent en réalité partie de ses plans…

Il se fait connaître en organisant un petit contingent de criminels qu'il utilise pour financer ses travaux en leur disant qu'il compte devenir le "roi du crime de New York". Grâce à eux, il accède au Baxter Building où il s'empare des travaux de Mr. Fantastic sur les formes de vie artificielle que le Penseur Fou met à profit pour achever son Terrible Androïde (Awesome Android). Malgré la défaite que lui infligent les Fantastiques (Fantastic Four), c'est une découverte qu'il utilisera pendant des années pour de nombreuses générations d'androïdes.

Dessin : Jack Kirby

Plus tard, il découvre le corps inerte de l'androïde de la Torche (**Jim Hammond**) auquel il redonne vie et qu'il lance contre les Fantastiques. Il mettra ensuite la main sur le corps de la Torche des origines et, quand **Ultron** le menacera, il le remettra à son adversaire pour l'apaiser. Plus tard encore, il utilisera cette version pour manipuler Toro, le partenaire androïde de la Torche durant la Deuxième Guerre mondiale, et l'obliger à affronter Namor (**Sub-Mariner**), affrontement où Toro trouvera la mort.

Au fil des ans, le Penseur Fou crée un certain nombre d'androïdes – le Terrible Androïde, l'Androïde (**Android Man**) et **Quasimodo**, mais aussi des répliques des Fantastiques et de leurs ennemis ainsi que des androïdes de personnages historiques, de dinosaures et également des pigeons androïdes qui lui servent d'espions. Il utilise aussi une large panoplie d'engins technologiques, tels que ses Hypno-lentilles, grâce auxquelles il peut hypnotiser ses adversaires.

Ces dernières années, il a travaillé avec les **New Warriors** et a réussi à les convaincre de lui confier un appareil capable de neutraliser les super-pouvoirs, dans le but de soigner son neveu, que ses pouvoirs tuaient.

Alors, que veut le Penseur Fou ? Il n'a pas besoin d'argent – il a dit lui-même un jour à un codétenu qu'il pouvait gagner en une heure plus d'argent que l'autre n'en avait vu de toute sa vie. Il passe beaucoup de temps en prison, il ne court donc pas après le luxe. La vengeance ? La plupart de ses "défaites" sont pour le moins suspectes pour quelqu'un d'aussi intelligent que lui. La soif de connaissance ? Il est des moyens moins risqués de l'étancher ! Non. Le Penseur Fou est avant tout un maître de la manipulation et du subterfuge, et si vous croyez savoir ce après quoi il court, vous devriez peut-être reconsidérer la question…

Dessin : John Byrne

MAGGIA

Nom français : MAGGIA
Première apparition : *A I* #13 (1965) / Vengeur (Comics Pocket) 9 (1974)

Syndicat du crime très ancien, la Maggia emploie des super-vilains, notamment des ennemis de la Torche (Human Torch) comme l'Anguille (Eel) ou l'Homme-Plante (Plantman). Dirigée par des têtes pensantes comme le Comte Néfaria ou Silvermane, la Maggia est agitée de guerres intestines mais s'attaque souvent à des super-héros, comme les Fantastiques (Fantastic Four). L'un des chefs de la Maggia a même acquis à une période le Baxter Building et tenté d'en chasser les FF, espérant pouvoir faire main basse sur leur technologie. Les FF sont capturés, mais réussissent rapidement à s'échapper, et le dirigeant de la famille finit par être exécuté par ses propres hommes. Plus tard, c'est un ennemi personnel de Spider-Man, Hammerhead, qui deviendra le chef de la Maggia et utilisera son squelette renforcé pour combattre la Torche.

MAGUS

Nom français : MAGUS
Véritable nom : Adam Warlock
Première apparition : *ST I* #178 (1975) / Etranges Aventures 54 (1977)

Taille : 1,87 m (variable)
Poids : 108 kg (variable)

Dans le futur, Lord Chaos et Maître Ordre utiliseront Adam Warlock comme agent contre Thanos. Le processus l'ayant rendu fou et ayant été renvoyé dans le passé, Magus y dirige une secte : l'Église Universelle de la Vérité. Aujourd'hui, Adam préfère mettre un terme à sa vie plutôt que de devenir Magus, qui disparaît du plan de l'existence. Mais il revient quand Adam utilise le Gant de l'Infini afin de se débarrasser de son côté noir. Banni vers le Monde de l'Âme, il réussit à s'en échapper quand Adam perd la Gemme de l'Âme. Depuis, il sème la mort pour absorber assez de force vitale et se reconstituer totalement.

POUVOIRS/ARMES

- Projette des décharges psychiques
- Absorbe la force vitale d'autrui pour reprendre corps

MAHKIZMO

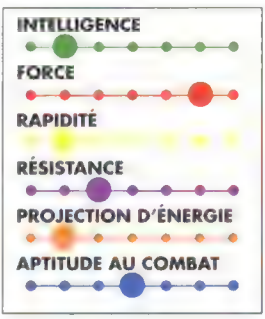
Nom français : MAHKIZMO
Véritable nom : Sans doute Mahkizmo
Première apparition : *FF I* #151 (1974) / Nova 61 (1983)

Taille : 1,97 m
Poids : 137 kg

Souverain d'un monde alternatif et misogyne du XXIII[e] siècle, Machus, Mahkizmo a longtemps fait la guerre au monde parallèle Femizonia. En voyageant dans le temps, il capture Thundra afin de l'empêcher de modifier le passé, mais il est poursuivi par les Fantastiques (Fantastic Four). Thundra et la Chose (Thing) détruisent Mahkizmo, et Machus et Femizonia peuvent fusionner pacifiquement en une seule réalité. Mais l'esprit de Mahkizmo a survécu et, sous une nouvelle forme, a l'intention d'envoyer une bombe dans le passé qui tuera toutes les femmes. Heureusement, Cupidon le transperce d'une de ses flèches et Miss Hulk (She-Hulk) peut alors lui expliquer les principes de la vie.

POUVOIRS/ARMES

- Grandes force et endurance
- Libère une force explosive



MALICE

Nom français : MALICE
Véritable nom : Jane Storm Richards
Première apparition : *FF I* #280 (1985) / Nova 126 (1988)

Taille : 1,65 m
Poids : 54 kg

POUVOIRS/ARMES

- Rend visibles les êtres ou objets invisibles
- Génère un puissant champ d'énergie dont elle choisit la forme : barrières, épées, disques volants, etc.

Malice est le côté noir de Jane (Sue Richards), la part de sa psyché qui croit que les autres FF la trouvent faible et qui pour cette raison les déteste. Libérée pour la première fois par le Maître de la Haine (Hate-Monger) de Psycho-Man, Malice se révèle capable de vaincre le reste des FF à elle seule. Elle se manifeste à maintes autres reprises, comme celle où elle se voit dotée d'une forme indépendante par Magus durant la Guerre d'infinité. Chaque fois, Jane réussit à reprendre le contrôle. Lors de sa dernière manifestation, Franklin semble l'avoir neutralisée en l'absorbant à l'intérieur de lui-même; mais Malice étant l'incarnation de la colère de Jane, peut-elle vraiment être détruite ?

MAN-THING

Nom français : L'HOMME-CHOSE
Véritable nom : Theodore "Ted" Sallis
Première apparition : *ST I* #1 (1971) / Inédite en France

Taille : 2,10 m
Poids : 225 kg

POUVOIRS/ARMES

- Insensible à toute attaque physique
- Sensibilité empathique aux émotions d'autrui

Après s'être injecté un dérivé du sérum du Super-Soldat, le scientifique Ted Sallis tombe dans un marais des Everglades, en Floride. Il en ressort sous la forme d'un monstre informe, sensible aux émotions d'autrui. L'Homme-Chose devient le protecteur du marais – Nexus de toutes les réalités. Il assiste la Chose (Thing) contre l'Homme-Molécule (Molecule Man) et Jude l'Homme Entropique (Jude the Entropic Man). Pendant la période où l'on croit que les Fantastiques (Fantastic Four) ont été tués par Onslaught, il tient compagnie et protège Franklin Richards.

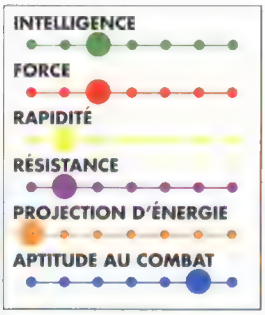
MANTIS

Nom français : MANTIS
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *A I* #112 (1973) / Les Vengeurs (Arédit Marvel Color) 1 (1984)

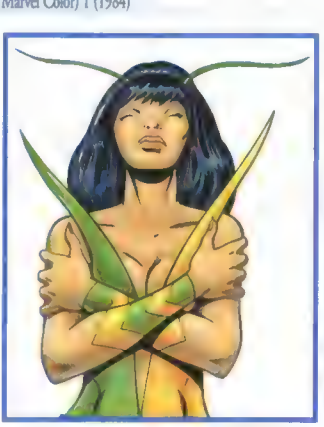
Taille : 1,65 m
Poids : 52 kg

POUVOIRS/ARMES

- Experte dans les arts martiaux des prêtres de Pama
- Empathie
- Agilité hors du commun



Après avoir suivi l'enseignement des prêtres de Pama, Mantis rejoint les rangs des Vengeurs (Avengers). Elle devient la Madonne Céleste et donne naissance à Séquoia, le Messie Céleste. Quand le père de Séquoia enlève son fils, Mantis les suit dans l'espace où elle reçoit l'assistance du Silver Surfer et où elle semble trouver la mort. En réalité, son esprit se divise en plusieurs parties dont l'une accompagne les Fantastiques (Fantastic Four) dans le combat qui les oppose à Kang, Necrodamus et les démons d'Inferno. Son esprit a depuis retrouvé son état originel et elle a regagné la Terre.



MARVEL BOY/CRUSADER

Nom français : MARVEL BOY / LE CROISÉ
Véritable nom : Robert "Bob" Grayson
Première apparition : *Marvel Boy I* #1 (1950) / Inédite en France

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Élevé par son père dans une colonie Éternelle sur Uranus, Bob Grayson revient sur Terre, en 1950, en tant que Marvel Boy, équipé de ses fameuses bandes quantiques. Héros de deux mondes, il passe la décennie suivante à combattre des vilains sur Terre et dans l'espace, en solo ou membre d'un groupe aux liens assez lâches. Madame La Morte, le Gang Interplanétaire et Griffe Jaune (Yellow Claw) sont au nombre de ses ennemis. Quand il apprend que son père est malade, Marvel Boy se procure diverses fournitures médicales à emporter sur Uranus. Mais le banquier Calvin McClary refuse de lui prêter de l'argent et retarde ainsi son projet. À son arrivée sur Uranus, il apprend le décès de son père et de tous les autres Uraniens. Fou de chagrin, il repart vers la Terre, décidé à se venger de McClary. Mais il est aspiré dans la queue d'une comète dont l'énergie le place en animation suspendue pendant des décennies.

Enfin sur Terre, Marvel Boy, devenu fou, se fait appeler Le Croisé (Crusader) et attaque l'empire financier de McClary. Après avoir vaincu la Torche (Human Torch), il affronte les autres membres des Fantastiques (Fantastic Four). Quand Mr. Fantastic, comprend que ses bandes quantiques fonctionnent à l'énergie solaire, il utilise un nuage pour cacher le soleil. Le Croisé cherche alors à compenser en augmentant son pouvoir. Ses bandes surchargent. Il paraît détruit. Plus tard, le vilain Thanos créera une réplique du héros mort, du nom de Blue Marvel. Il l'enverra combattre l'actuel détenteur des bandes quantiques, Quasar.

POUVOIRS/ARMES

- Ses bandes quantiques lui permettent de voler, de projeter une lumière aveuglante, de créer des champs d'énergie, etc.
- Ses bracelets augmentent sa force, sa vitesse et son endurance
- Télépathie et Q. I. augmenté
- Vaisseau spatial uranien

MASTER

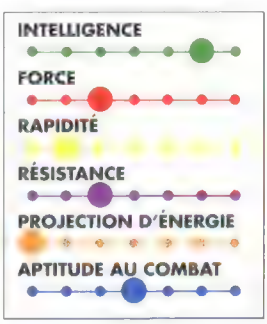
Nom français : LE MAÎTRE
Véritable nom : Eshu
Première apparition : *AF I* #2 (1983) / Strange 181 (1985)

Taille : 1,92 m
Poids : 124 kg

Capturé et reconstruit par un vaisseau spatial Plodex, il y a 40 000 ans, le Maître aspire à gouverner le monde. Ses activités contre le Plodex sont contrées par l'Invisible (Invisible Girl), Namor, et Alpha Flight. Il les affrontera à plusieurs reprises. Il essaie en vain de gagner Cage à sa cause et de prendre le contrôle de Jim Hammond. Son clone de Strikeforce One est vaincu par les Héros à Louer (Heroes for Hire). Depuis, le Maître s'est fait plus discret, sauf lors des affrontements contre Kang et les Vengeurs (Avengers), où il périt sous les coups de Warbird.

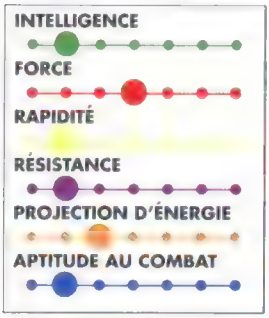
POUVOIRS/ARMES

- Immortalité virtuelle
- Perfection physique
- Génie, vastes connaissances
- Technologie avancée



POUVOIRS/ARMES

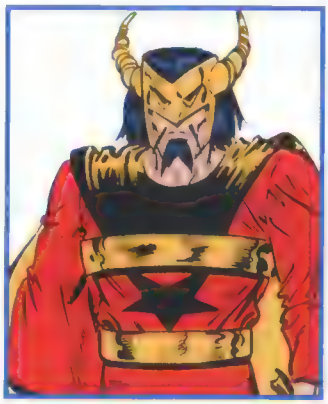
- Peut faire sortir des démons de son corps
- Crache du feu mystique
- Rayons de force mystique
- Bras de démons



Nom français : MASTER PANDÉMONIUM
Véritable nom : Martin Preston
Première apparition : *West Coast Avengers II* #4 (1986) / Titans 99 (1987)

Taille : 1,84 m
Poids : 81 kg

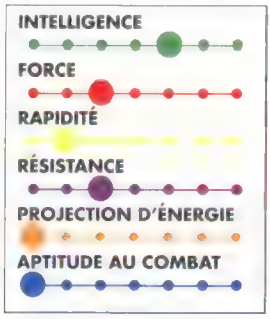
Victime d'un accident de voiture, Preston vend son âme à Méphisto (Mephisto) en échange des deux bras d'un démon. Toutefois, s'il la retrouve, il pourra la sauver. Sous le pseudonyme de Master Pandémonium, il s'attaque à la Chose (Thing) qu'il prend pour un démon. Les Vengeurs de la Côte Ouest (Avengers) ripostent et l'abandonnent dans le monde des Hommes-Chats (Cat People). Avant de rentrer sur Terre, il affrontera les Fantastiques (Fantastic Four) et Comet Man. En fait, il ne cherchait pas son âme mais des parties de Méphisto, fragmenté par Franklin Richards.



MASTER PANDEMONIUM

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle mental
- Peut échanger son esprit avec autrui



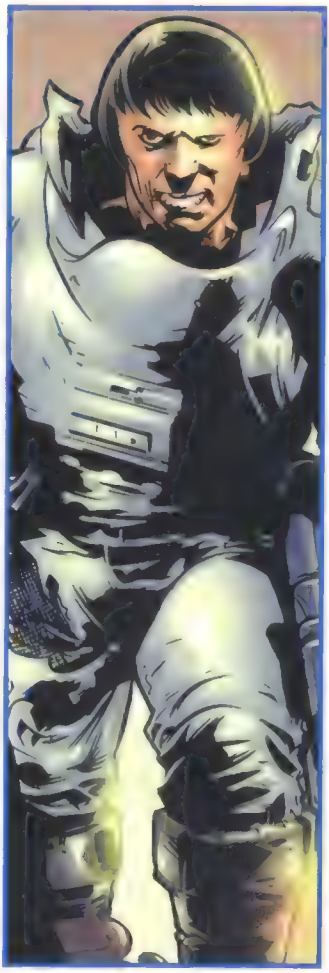
Nom français : MAXIMUS
Véritable nom : Non révélé ; nom de famille Boltagon
Première apparition : *FF I* #47 (1966) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

Taille : 1,78 m
Poids : 81 kg

Frère de Flèche Noire (Black Bolt), Maximus convoite depuis toujours son titre de souverain d'Attilan ainsi que sa femme Médusa (Medusa). Il monte une première fois sur le trône avec la complicité du Trikon. Après avoir chassé la famille royale d'Attilan, il s'autoproclame roi des Inhumains (Inhumans). Plusieurs années s'écoulent et les Fantastiques (Fantastic Four) aident la famille royale à reprendre le pouvoir. Maximus tente alors d'exterminer tous les humains, mais son arme n'a aucun effet sur eux, moins différents des Inhumains qu'il ne le pensait. Il enferme également le peuple d'Attilan derrière une barrière d'énergie négative que seul le pouvoir sonique de Flèche Noire pourra détruire.

Maximus se trouve en prison. Cependant, avec la complicité de quelques Inhumains fidèles, il tente plusieurs fois de remonter sur le trône. Il ne reste jamais roi très longtemps. Durant la guerre Krees / Skrulls, il cause une amnésie à Flèche Noire et s'allie ainsi aux Krees. Les Vengeurs (Avengers) l'empêchent de vendre son peuple à ces derniers. Plus tard, ayant échangé son corps contre celui de Flèche Noire, il s'allie avec l'Enclave contre la Terre. Cette fois encore, les Vengeurs déjouent ses plans. À maintes reprises, il pactise avec des nations terriennes afin de renverser Attilan, mais à chaque fois Flèche Noire réussit à le contrer.

Actuellement, il vit dans la Zone Négative (Negative Zone) avec un petit groupe d'Alpha Primitifs (Alpha Primitives), ses esclaves. Il a aidé les FF à vaincre le Gideon Trust, qui avait envahi la Zone Négative.



MAXIMUS

ALICIA MASTERS

Nom français : ALICIA MASTERS
Véritable nom :
Alicia Reiss Masters
Première apparition : *F I* #8 (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,60 m
Poids : 49 kg
Yeux : Noisette
Cheveux : Blond-roux

POUVOIRS/ ARMES

• Sculpteur néoréaliste de renommée mondiale

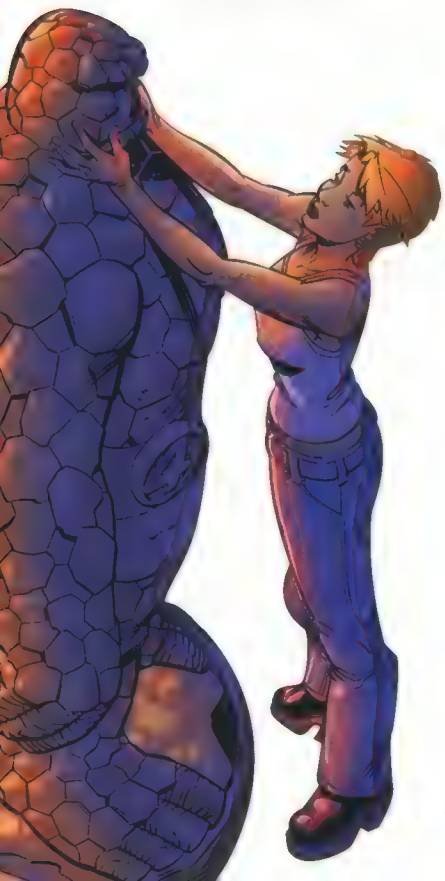
Le père d'Alicia Masters meurt dans l'explosion qui la rend à jamais aveugle. Sa mère épouse l'associé de son père. Cet homme deviendra le Maître des Maléfices (Puppet Master). Après le décès sa femme, il élèvera Alicia, seul. Choquée de constater que le Maître des Maléfices tente de prendre le contrôle des Fantastiques (Fantastic Four), elle intervient et provoque sa défaite. Peu après, la Chose (Thing) et Alicia entament une relation amoureuse qui durera des années.

Plus tard, la Chose blesse le Silver Surfer, héraut de Galactus sur la Terre. Alicia le soigne. Touché par cette compassion, il comprend la valeur de l'espèce humaine et trahit Galactus.

Au fil du temps, la relation de Ben et d'Alicia devient plus sérieuse et ils envisagent le mariage. Mais la carrière de héros de Ben expose Alicia à de graves dangers : enlèvement, chantage… notamment lorsque l'Hydra la transforme en monstre arachnoïde ou quand elle devient l'épouse égyptienne de Nephrus. Après une attaque d'Annihilus, Alicia est hospitalisée. Les deux amoureux comprennent qu'une décision définitive s'impose. Mais avant qu'ils n'aient pu en discuter, Ben est transporté dans le Battleworld du Beyonder tandis qu'Alicia est enlevée par des Skrulls. L'une d'elles, Lyja, usurpe la personnalité d'Alicia pendant longtemps et finit même par épouser la Torche (Human Torch). Quand les Fantastiques retrouvent enfin la vraie Alicia, les deux tourtereaux décident, d'un commun accord, de se quitter tout en restant de bons amis. Le beau-père d'Alicia s'évertue en vain à faire renaître la flamme ; comme en témoignent les épisodes de Liddleville et de Sunshine City.

Lors d'un récent voyage dans l'espace avec le Surfer, le robot Cy-phyrr 4 a doté Alicia d'une combinaison lui conférant une "vision quantique" lui permettant de manipuler l'énergie cosmique. Mais quand Galactus essayera de dévorer la planète des Shi'ars, elle la sacrifiera pour sauver la vie de Mantis et de bien d'autres encore.

Pendant ce temps, Alicia et le Surfer deviennent amants. Toutefois, leur relation est sans espoir car le Surfer décide de rester dans l'espace tandis qu'Alicia retourne sur Terre à ses sculptures.



Dessin : Mike Wieringo

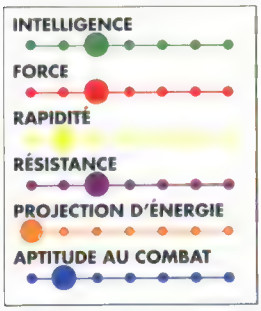
Véritable nom : MATRICULON
Première apparition : *MGN #29: The Hulk and the Thing: The Big Change* (1987) / Top BD 13 (1988)

Matriculon est la planète commerciale spécialisée dans le changement, patrie des terraformateurs, des alchimistes, et des métamorphoses. Le bureaucrate Stamben Malelet fait appel à Hulk et à la Chose (Thing) pour retrouver le scientifique Mall Addy, inventeur du "Big Change", enlevé par Nasty McBurne, un agent du gangster Banger McCrusher. Pour demeurer incognito, la Chose porte une cape ; Hulk, lui, assomme une pieuvre qu'il porte sur la tête comme une perruque (déguisement efficace jusqu'au moment où la bête se réveille et s'enfuit). Ils finissent par vaincre McCrusher, qui a pris la forme d'un hybride géant de Hulk et de la Chose. Quand ils récupèrent Mall Addy, ils apprennent la fonction de son invention : donner un goût EXCELLENT aux aliments. En signe de gratitude, Malelet leur accorde deux vœux. La Chose aurait exprimé la fin des maladies et la paix dans le monde, si Hulk ne l'avait devancé. Ce dernier gâche les vœux et exprime le souhait de manger et de rentrer chez eux ! La Chose est furibond et… les coups abondent !

MATRICULON

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle sa chevelure
- Chevelure extrêmement puissante et résistante



Nom français : MÉDUSA
Véritable nom : Medusalith Amaquelin
Première apparition : *FF I* #36 (1965) / Album Les Fantastiques 35 (1984)

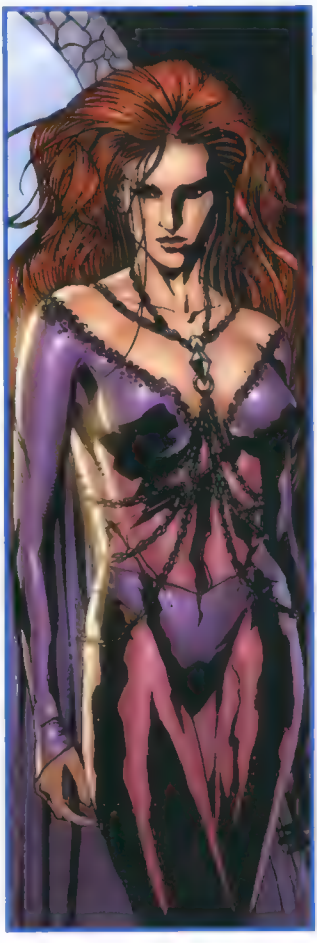
Taille : 1,68 m
Poids : 58 kg

Médusa appartient à la race des Inhumains (Inhumans), une race d'humains mutés, vivant actuellement sur la face cachée de la Lune, dans la cité d'Attilan. En tant que nièces de la reine des Inhumains, sa sœur Crystal et elle appartiennent à la famille royale.

Quand son cousin Maximus crée le Trikon pour attaquer Attilan, Médusa secourt la ville. Malheureusement, son véhicule s'écrase. Amnésique, elle ne se rappelle que son nom. Perdue dans le monde des humains, elle se lie avec Paul Dumas, un criminel français. Celui-ci fait d'elle une voleuse. Il la trahira. Durant sa fuite, elle rencontre le Sorcier (Wizard) qui l'intègre aux Terrifics (Frightful Four). Ses apparitions en public permettent à la famille royale de la localiser. En leur présence, elle recouvre rapidement sa mémoire.

Médusa rentre à Attilan avec la famille royale jusqu'à ce que Flèche Noire (Black Bolt) l'envoie étudier l'attitude des humains à l'égard des Inhumains. À cette occasion, elle affrontera Spider-Man. Les Inhumains décident de continuer à vivre à l'écart. Toutefois, quand l'Invisible (Invisible Girl) quitte les Fantastiques (Fantastic Four), Flèche Noire demande à Médusa de la remplacer. Il entend ainsi les remercier de leur aide envers les Inhumains et poursuivre son observation des humains. Médusa se bat aux côtés des FF contre Omega, Thundra, l'Homme-Dragon (Dragon-Man), Gideon, Warhead, Miracle Man, Annihilus, Darkoth, Ternak et Fatalis (Dr. Doom). Au retour de Jane dans l'équipe, Médusa regagne Attilan.

Depuis toujours amoureuse de Flèche Noire, le roi des Inhumains, Médusa l'épouse enfin. Elle le seconde au pouvoir et lui sert d'interprète car le son de sa voix provoque des catastrophes. Ils ont un fils unique, Ahura.



MEDUSA

MECHAMAGE

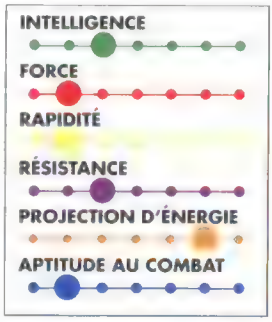
Nom français : MECHAMAGE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF @ 1999* / Marvel Mega 15 (2000)

Taille : 1.84 m
Poids : 65 kg

Cette mystérieuse texane porte une armure de combat mêlant technologie et magie. Quand la sorcière Sélène, vole l'âme des Fantastiques (Fantastic Four) et de Margali Szardos, Mechamage fait revenir leur âme dans leur corps. Elle combat le démoniaque Club des Damnés de Sélène aux côtés des FF, de Margali et de Daimon, le fils de Satan, Hellstrom. Par la suite, elle fera partie des Shadow Hunters avec Hellstrom, Margali, et Alyssa Moy. Elle joindra également ses forces à la coalition de sorciers, dirigée par la Sorcière Rouge, contre la créature extraterrestre Ego.

POUVOIRS/ARMES

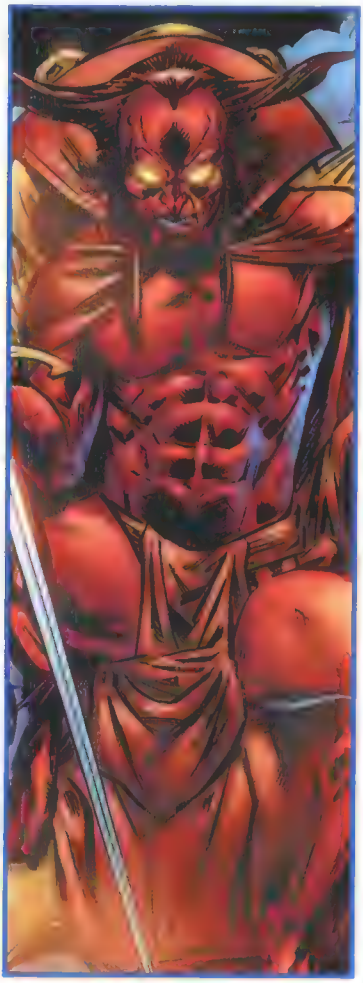
- Armure de combat dotée de capteurs
- Utilise la magie



MEPHISTO

Nom français : MÉPHISTO
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *SS I* #3 (1968) / Le Silver Surfer : L'Intégrale 1 (2001)

Taille : Variable
Poids : Variable

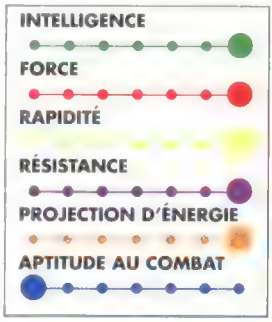


Pour certains, il est Satan, Lucifer ou Belzébuth. La vérité ? Méphisto est le roi du mensonge ; peut-être ne connaîtrons-nous jamais ses vraies origines. Il prétend faire partie du grand mal, source des premiers démons, mais il est loin d'être crédible. Souverain de sa propre version de l'enfer, Méphisto se livre au trafic des âmes des mortels. Pendant des décennies, il a harcelé Fatalis (Dr. Doom) : chaque année, à Halloween, ce dernier essaie de libérer l'âme de sa mère, Cynthia Von Doom ; il y parvient enfin grâce au Dr Strange (Dr. Strange). Méphisto a une prédilection pour les âmes nobles. Celle du Silver Surfer, par exemple. Mais ce dernier a, jusqu'à présent, su résister aux tentations. Cependant, il réussit à tourmenter à la fois Fatalis et le Surfer : il fait jouer à Shalla-Bal, la femme dont ce dernier est amoureux, le rôle d'une Latvérienne manipulée pour devenir la femme de Fatalis. Ni ce dernier ni le Surfer n'ont jamais réussi à savoir comment ils avaient été piégés.

Quand Elspeth Cromwell s'en prend à Mr. Fantastic et à l'Invisible (Invisible Girl) – elle les retient des démons, des sorciers malfaisants – elle expose accidentellement leur âme à Méphisto : elle blesse Franklin Richards et verse ainsi le sang d'un innocent. Le monstre espère les torturer éternellement, mais le Dr Strange libère leur fils. Ce dernier utilise ses pouvoirs pour détruire, momentanément, son bourreau. Le mal de l'humanité lui-même le reconstituera. Méphisto attaquera de nouveau les Fantastiques (Fantastic Four) et obligera Jane à lui concéder son âme pour sauver le reste de l'équipe. Jean Grey la secourt et offre son âme en échange. Les X-Men interviennent en sa faveur.

POUVOIRS/ARMES

- Manipulation de doses massives d'énergie eldritch
- Peut puiser de la puissance dans l'âme de ses victimes
- Change d'apparence



POUVOIRS/ARMES

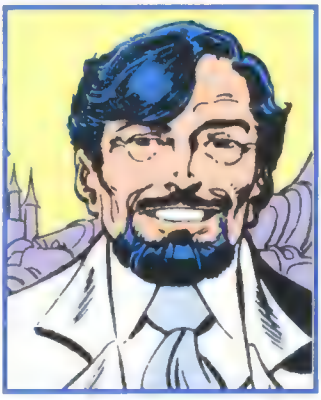
- Inventeur brillant
- Expert en robotique
- Durée de vie allongée grâce à une chambre d'animation

MESSIAH

Nom français : LE MESSIE
Véritable nom : Alden Maas
Première apparition : *FF I* #263 (1984) / Nova 118 (1987)

Taille : 1,65 m
Poids : 72 kg

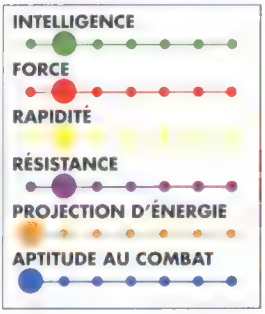
Maas conçoit le célèbre dessin animé qui est à l'origine de la création du parc d'attractions Wonderworld. Atteint d'une maladie nerveuse dégénérative, Maas se considère comme le Messie de l'humanité. Il développe le projet Worldcore, destiné à augmenter la température du magma terrestre et par conséquent à dilater la planète afin que tout le monde y trouve sa place. À cette fin, Maas enlève la Torche (Human Torch). Le monde souterrain (Subterranea) de l'Homme-Taupe (Mole Man) subit de gros dégâts. Tandis que ses robots affrontent la Chose (Thing) et l'Homme-Taupe, Maas meurt convaincu d'avoir à sauver le monde. Après sa mort, ses robots démantèlent le dispositif qu'il avait mis en place.



MICRONS

Nom français : LES MICRONS
Véritable nom : *M I* #1 (1979) / Les Micronautes 1 (1980)

Le Microvers est une réalité à laquelle on accède via le rétrécissement des énergies à dimensions sub-atomiques. Il a été créé par le prince Wayfinder, un voyageur temporel. Les héroïques Microns (dont le guerrier en armure Acroyear, l'Insectovorid Bug, l'agile Mari et leur leader Arcturus Rann) ont été épaulés par les Fantastiques (Fantastic Four) dans leur combat contre Psycho-Man. Les Microns cherchent ensuite à emprunter leur Reducta Craft pour regagner le Microvers. Mais l'appareil est détruit par leur ennemi, le prince Argon. Aussi demandent-ils l'aide de Fatalis (Dr. Doom), alors prisonnier de Liddleville, d'où ils s'échappent eux-mêmes de justesse. Les Microns finissent par rentrer chez eux, renversent Argon et continuent à explorer leur univers.

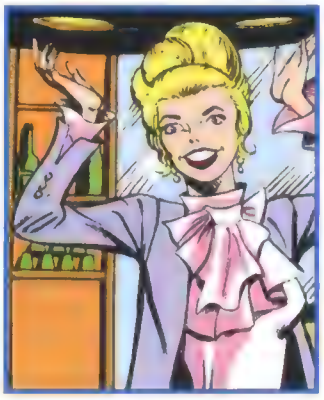


MILLIE THE MODEL

Nom français : MILLIE LE MANNEQUIN
Véritable nom : Millie Collins
Première apparition : *Millie the Model* #1 (1945) / Inédite en France

Taille : 1,68 m
Poids : 61 kg

Au cours de sa carrière de mannequin, Millie a vécu un nombre impressionnant d'aventures : elle a enquêté dans une maison hantée et joué les espionnes. Elle a même brièvement eu une identité secrète. Amie de la famille Storm, elle a assisté au mariage de l'Invisible (Invisible Girl) et de Mr. Fantastic. Plus tard, elle propose à Miss Hulk (She-Hulk) de devenir mannequin. Parmi ses autres amies super-héroïnes, on compte Hellcat des Défenseurs (Defenders) et Dazzler des X-Men. Désormais, elle se partage entre sa propre agence de mannequins et l'éducation de sa nièce Misty.



MIRACLE MAN

Nom français : MIRACLE MAN
Véritable nom : Joshua (alias)
Première apparition : *FF I* #3 (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

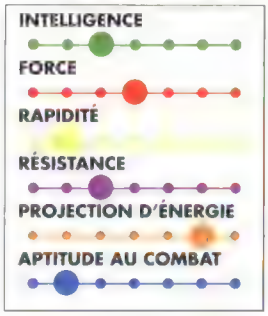
Taille : 1,70 m
Poids : 63 kg

Après avoir prouvé que ses illusions pouvaient piéger même les Fantastiques (Fantastic Four), Miracle Man décide de conquérir la Terre. Il bat l'armée et une partie des FF, mais la Torche (Human Torch) l'aveugle et neutralise ainsi ses pouvoirs de suggestion d'illusions. En prison, il recouvre la vue et étudie la puissance de l'esprit sur le corps. À sa sortie, il se joint à la tribu de mystiques des Cheemuzwas. Après avoir appris leurs techniques, il se retourne contre eux, attaque les villages des alentours, y compris celui des Keewazis, attirant l'attention des FF. Ceux-ci sont malheureusement impuissants face à son pouvoir de transformer la réalité, pouvoir qui risque de détruire la planète. Les Cheemuzwas tenteront de le soigner.

Feignant d'être guéri, Miracle Man trahit une nouvelle fois ses maîtres. Il tente ensuite de prouver qu'il est le nouveau Messie en rééditant l'Immaculée Conception. La présence d'une étoile brillante dans le ciel attire la Chose (Thing) et Ghost Rider. Ben passe à l'attaque. Les Cheemuzwas ayant effacé les souvenirs de Miracle Man, celui-ci se met à errer dans le monastère, où il étudie sous le nom de frère Joshua. Mais quand il rencontre Daimon Hellstrom, le fils de Satan (Hellstrom), la mémoire et ses pouvoirs lui reviennent et il s'empare de l'âme démoniaque de Hellstrom. Il vainc aisément les Défenseurs (Defenders) et tente de remodeler la Terre à son image. Mais Hellstorm réussit à récupérer son âme et Miracle Man reperd son pouvoir. Il essaie toutefois de le retrouver en hypnotisant le Rhino. Mais alors qu'il lance celui-ci à l'attaque de la Chose, Miracle Man est tué par Scourge.

POUVOIRS/ARMES

- Pousse autrui à croire aux illusions
- Altère parfois la réalité, restructure et anime la matière



MODRED THE MYSTIC

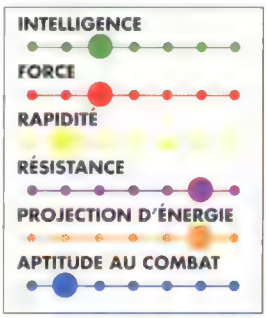
Nom français : MODRED LE MYSTIQUE
Véritable nom : Modred
Première apparition : *MC I* #1 (1975) / Eclipso 67 (1979)

Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg

Au VI[e] siècle, Mordred le Mystique s'est sacrifié pour protéger la femme qu'il aimait contre un faux Merlin et s'est retrouvé en animation suspendue. Réveillé à notre époque, Modred rencontre la Chose (Thing), Spider-Woman et Alicia Masters. Ceux-ci l'aident à échapper aux démons qui le pourchassent. Plus tard, possédé par Chthon, il affronte la Chose et le Maître des Maléfices (Puppet Master). Retombé en enfance, il est confié à la vache Bova. Maintenant qu'il a retrouvé ses esprits, Modred est redevenu un maître des arts mystiques et peut représenter à la fois une menace et une protection pour la Terre.

POUVOIRS/ARMES

- Maître en sorcellerie
- Contrôle les éléments



MISTER FANTASTIC

POUVOIRS/ARMES

- Peut étirer son corps et lui donner n'importe quelle forme
- Modifie les traits de son visage pour se déguiser

Nom français : MISTER FANTASTIC
Véritable nom : Red Richards
Première apparition : *FF I* #1 (1961) Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1.84 m
Poids : 81 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns, tempes grisonnantes

Dessin : Steve McNiven

MISTER FANTASTIC

Red Richards est un enfant prodige, vivement encouragé par son père, le scientifique Nathaniel Richards. À l'âge de 14 ans, Red suit déjà des cours dans quatre universités différentes. À la State University, il partage sa chambre avec Ben Grimm, une vedette du football. Les deux deviennent les meilleurs amis du monde. Quand Red lui confie son intention de construire un jour un vaisseau spatial, Ben répond ironiquement qu'il le pilotera. Le Néga-Man (Janus the Nega-Man) est un autre camarade d'université de Red.

Dans cette même faculté, Red rencontre Victor Von Fatalis (Victor Von Doom), qui le déteste dès le début. Ce dernier est obsédé par la recherche de l'âme de sa mère dans l'au-delà. À cette fin, il crée un appareil. Un jour, Red le découvre dans le laboratoire de Victor. Il remarque des erreurs dans la formule de son compagnon et tente de lui en parler. Mais Fatalis le dédaigne et teste malgré tout la machine. Elle explose et le défigure.

Pendant son séjour à la Colombia University, Red loue une chambre chez la tante de Jane (Susan Storm). Bien qu'elle soit encore très jeune, elle tombe immédiatement amoureuse de Red. Ce n'est que quelques années plus tard qu'ils se fréquenteront. Red se lie aussi d'amitié avec le jeune frère de Jane, Johnny Storm, qui l'idolâtre.

Dessin : Mike Wieringo

Dessin : Mike Wieringo

Red vit sa première expérience paranormale à l'université. Zankor : un espion **skrull**, amnésique, lui révèle accidentellement sa véritable identité. Il prouvera ensuite que c'est un héros en anéantissant le conquérant alien **Gormuu**. Après cet épisode, Red rédige un document destiné au gouvernement dans lequel il préconise la création d'une agence chargée de surveiller les situations paranormales. Il est loin de s'en douter, mais ceci est à l'origine de la création de Control, une agence ultra-secrète qui financera des expériences dans lesquelles sont manipulés des êtres aux pouvoirs surhumains.

Grâce aux deux millions de dollars hérités de son père, Red finance la construction de son vaisseau spatial. Mais le gouvernement lui retire sa subvention risquant ainsi de tout perdre. En dépit des avertissements de Ben, Red embarque à bord avec son ami, Jane et Johnny. Le vaisseau n'étant pas assez bien isolé (contrairement à la déclaration de Control), les quatre voyageurs sont irradiés.

Quand leur engin s'écrase sur Terre, Red découvre qu'il peut étirer son corps. Il prend alors le nom de Mr. Fantastic. Il réussit à convaincre Ben, Jane et Johnny de se joindre à lui et d'utiliser leurs pouvoirs dans le dessein de protéger l'humanité et d'explorer l'inconnu. Ils ne tarderont guère à passer à l'action en tant que Fantastiques (**Fantastic Four**) : ils affronteront l'Homme-Taupe (**Mole-Man**).

Red installe toute l'équipe au **Baxter Building**. Il conçoit leurs **Fantasticars** et leurs uniformes, constitués de "molécules instables" permettant aux FF d'utiliser leurs pouvoirs sans endommager leurs vêtements. C'est un vrai génie : il inonde leur Q.G. de gadgets extraordinaires, mais surtout, il découvre le moyen de voyager dans d'autres dimensions comme le Microvers ou la Zone Négative (**Negative Zone**).

Peu de temps après la formation des FF, Fatalis réapparaît. Désormais, il se fait appeler Dr Fatalis et s'est fixé la défaite de Richards comme but ultime. Cela fait donc des années que les deux hommes rivalisent dans le domaine de la science. Jusqu'à présent, Red a toujours eu le dessus, mais uniquement parce qu'il a su profiter des moindres opportunités tout en restant totalement loyal et dévoué à sa famille.

En dépit de son génie, Red ne parvient pas à guérir Ben de façon permanente. Après une série d'échecs, il conclut alors que son état est dû à son amour pour **Alicia Masters**, à sa peur qu'elle ne l'aime pas s'il redevenait Ben Grimm. Son génie semant envie et peur parmi les autres chercheurs, Red n'est pas vraiment reconnu au sein de la communauté scientifique.

Après leur mariage, Red et Jane donnent naissance à un fils, **Franklin Richards**. Mais la grossesse problématique faillit coûter la vie de la mère et de l'enfant. Toutefois, Red réussit à les sauver grâce au Bâton de Contrôle Cosmique dérobé à **Annihilus**. Quelques années plus tard, Jane est de nouveau enceinte, d'une fille cette fois (**Valeria Richards**). La grossesse se complique encore une fois : le bébé a été conçu dans la Zone Négative. Cette fois, Red est impuissant. Les deux époux devront attendre des années avant que Valeria ne leur soit rendue par Franklin.

Red est vraiment un génie brillant et humain, comme en témoigne l'épisode suivant. **Galactus** est sur le point de dévorer la Terre. Très affaibli par les assauts des FF et des Vengeurs (**Avengers**), il se meurt. Red parvient à le sauver tout en sauvegardant la Terre ; Frankie Raye devient son nouveau héraut sous le nom de **Nova**. Galactus lui en sait gré et considère Red comme son ami. Il prend sa défense face aux Shi'ars, qui le juge pour lui avoir sauvé la vie. Galactus – avec l'aide d'Éternité – révèle donc les raisons de son existence, le tribunal relaxe Red.

MISTER FANTASTIC

Profitant d'un de leurs fréquents affrontements, Hyperstorm transporte Red et Fatalis dans une autre dimension où il les retiendra prisonniers plusieurs mois. Hormis Jane qui reste confiante, les autres FF les croient morts. Après maintes recherches, ils les repèrent enfin, quelque 12 000 ans dans le passé, et viennent les libérer.

Récemment, Fatalis a décidé d'utiliser la magie contre Red, car c'est bien le seul domaine où son adversaire lui est inférieur ; la conception même de la magie lui est difficile. Mais Strange (Dr. Strange) l'initie rapidement. Il lui confie une baguette qui canalise l'énergie magique à l'instant même où Red admet ses limites dans ce domaine. Celui-ci réussit à vaincre Fatalis lui faisant prétendre qu'il est plus puissant que Haazareth, le collectif de démons qui lui a conféré ses pouvoirs. Furieux, ils l'entraînent en enfer. Malheureusement, avant de les suivre, Fatalis a traumatisé Franklin et défiguré Red en lui faisant fondre la moitié du visage.

Après la disparition de leur ennemi, les FF se rendent en Latvérie (Latveria) pour s'assurer qu'à son retour, Fatalis ne pourra pas se servir de tout son arsenal. Red a un but secret : l'enfermer dans une prison impénétrable dont il serait le geôlier. Involontairement, les FF libèrent le vilain qui prend possession de Ben et menace de tuer Johnny. Pour l'en empêcher, Red abat Ben avec une arme du S.H.I.E.L.D.

À la suite de ces événements, Red est obligé de vendre la plupart des brevets des Quatre Fantastiques, Inc. (Fantastic Four Inc.) et reconstruit la machine que Fatalis destinait à ses voyages dans l'au-delà. Il aspire à ramener Ben grâce à la présence d'une infime étincelle dans son cadavre. Jane et Johnny l'accompagnent au paradis. Par amitié pour eux, Ben accepte de revenir à la vie. Alors qu'ils sont en train de regagner la Terre, Dieu en personne rend au visage de Red son aspect normal.

Dessin : Carlos Pacheco

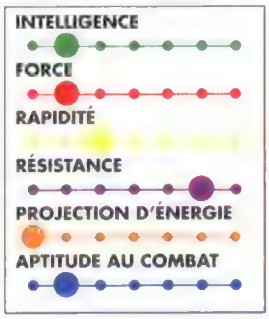
MODULUS

Nom français : MODULUS
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *FF III* #62 (2002) / Marvel Elite 33 (2003)

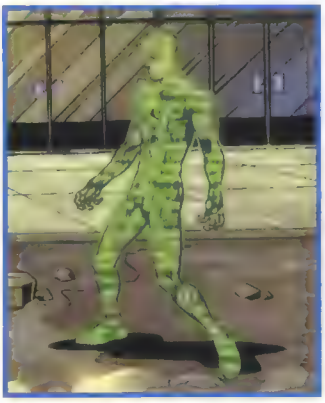
Taille : Variable
Poids : Indéterminé

POUVOIRS/ARMES

- Métamorphe ; réduit les objets et les êtres à l'état de constituants chimiques
- Se déplace via les lignes de communication
- Analyse à la vitesse d'un ordinateur



Il s'agit à l'origine de données réunies sur une sorte d'alphapage interdimensionnel appartenant à Mr. Fantastic. C'est en jouant avec que Franklin Richards leur confère, sans le vouloir, conscience et mobilité. Désireux de fusionner avec Mr. Fantastic, Modulus s'attaque aux autres membres des Fantastiques (Fantastic Four). Ces derniers réussissent néanmoins à détourner son attention. Red pénètre alors dans la dimension électrochimique d'origine de Modulus et y crée un double de l'entité. Il pousse l'original à s'unir à ce dernier afin de former une équation qui les ferait disparaître.



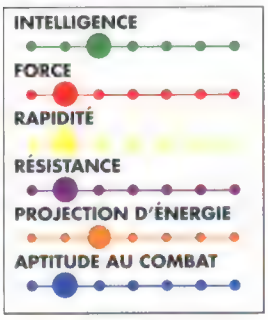
MONOCLE

Nom français : MONOCLE
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #95 (1970) / Album Les Fantastiques 13 (1977)

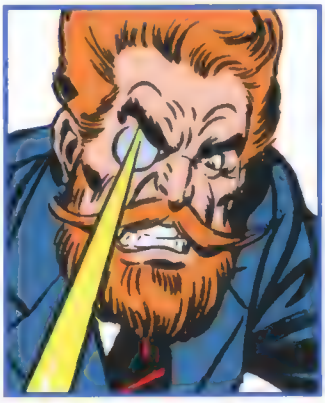
Taille : 1,78 m
Poids : 81 kg

POUVOIRS/ARMES

- Hypnotise autrui
- Projette des rayons d'énergie via son monocle
- Expert de l'espionnage
- Arsenal sophistiqué



Mercenaire allemand, le Monocle espère déclencher une Troisième Guerre mondiale. Il attaque donc l'O.N.U. et teste son arme sur les Fantastiques (Fantastic Four). Ceux-ci l'emportent. Il est ensuite embauché par l'Enclave pour diriger un collège censé protéger les enfants des gens riches et célèbres. En réalité, il s'agit d'obtenir les secrets et les biens de leurs parents. Mais la Torche (Human Torch) et Spider-Man font échouer ses plans. L'Enclave tente alors de l'éliminer, mais il s'en sort et revient menacer Spidey…



MONSTER FROM THE LOST LAGOON

Nom français : LE MONSTRE DU LAGON PERDU
Véritable nom : Mowfus
Première apparition : *FF I* #97 (1970) / Album Les Fantastiques 14 (1977)

Taille : 1,90 m
Poids : 135 kg

POUVOIRS/ARMES

- Amphibie
- Communique peut-être avec les êtres aquatiques
- Utilise une potion pour prendre forme humaine

Natif de la planète Quon, il s'écrase avec sa femme près d'un lagon isolé, au large de la Floride, où il remplit d'eau les réservoirs de son vaisseau. Il détruit des navettes qu'il prend pour des ennemis. Cela attire les Fantastiques (Fantastic Four), qui l'attaquent et qui ne réalisent leur méprise qu'après sa fuite. Plus tard, il revient sur Terre pour soigner sa femme malade. Il enlève l'Invisible (Invisible Girl) pour qu'elle lui administre les médicaments ; une fois encore, c'est à la suite d'un malentendu qu'il affronte les FF. Sa femme et lui feront également face à Puissance 4 (Power Pack) quand ils viendront récupérer leurs œufs.

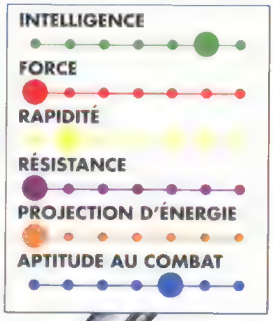
MOLE MAN

Nom français : L'HOMME-TAUPE
Véritable nom :
Harvey Rupert Elder
Première apparition :
FF I #1 (1961) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,45 m
Poids : 74 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Gris

POUVOIRS/ARMES

- Ouïe, odorat et toucher aiguisés
- Sens radar compensant sa mauvaise vu ; porte des lunettes protectrices spéciales
- Intelligence géniale et accès à la technologie des Déviants
- Bâtons de combat contenant des radars et diverses armes



Dessin : Mike Deodato Jr

Rejeté à cause de ses théories et de son apparence, l'explorateur Harvey Elder passe des années à rechercher un royaume souterrain. En 1956, il découvre enfin **Subterranea** dans le réseau de cavernes de l'île du Monstre, créant un éboulement qui lui coûte presque la vue. Il décide néanmoins de diriger ce nouveau monde sous l'identité de l'Homme-Taupe et de s'en servir pour se venger du monde qui l'a rejeté.

La construction de son royaume dure des décennies. On ne sait pas grand-chose à son sujet si ce n'est qu'il ralentit son vieillissement et qu'il affronte d'autres tyrans de Subterranea tels que **Tyrannus** ou la Chose à deux Têtes (**Two-Headed Thing**). Il découvre aussi les restes de la civilisation des Déviants, tire profit de leur technologie, prend la tête d'un peuple très docile, les Moloïdes (**Moloids**) et d'un groupe de créatures mutées. Ensuite, l'Homme-Taupe décide de détruire toutes les usines de production d'énergie afin d'affaiblir la population mondiale et de régner dès lors en maître. Mais les Fantastiques (**Fantastic Four**), qui viennent d'obtenir leurs pouvoirs, arrêtent ses espoirs de conquête. L'Homme-Taupe est le premier adversaire des héros et restera, au fil des ans, un ennemi acharné.

Sa soif de pouvoir persiste. Ainsi décide-t-il de couler des villes entières et de déclencher une guerre nucléaire. Mais les FF lui infligent une autre défaite. C'est pourquoi il reprend les hostilités contre Tyrannus. Conflits dont **Hulk**, les **X-Men** et d'autres ne sont que des pions. Il aspire à régner dans un monde de ténèbres. Il tente, en vain, d'aveugler toute la population mondiale. Néanmoins, il réussit à réduire Tyrannus en esclavage et s'allie avec **Kala**. Mais cette dernière le trahit avant de l'être à son tour par Tyrannus, qui s'attaque aux Fantastiques avec aussi peu de succès que son rival.

Calmé par ces échecs, l'Homme-Taupe choisit des moyens plus pacifiques d'étendre son empire. Aussi propose-t-il aux exclus du monde de la surface de rejoindre son royaume. Certains se voient dotés de super-pouvoirs et deviennent les Parias (**Outcasts**). Il se réconcilie avec Kala, qu'il épouse. Cependant, quand les machinations du Messie (**Messiah**) sèment la destruction dans son royaume, il décide de créer pour son peuple un continent à la surface, sans s'inquiéter des potentiels désastres planétaires causés par une telle manipulation tectonique. Il réussit à gagner la Chose (**Thing**) à sa cause. Mais, quand ce dernier réalise le danger, il aide ses coéquipiers à ensevelir le projet, l'Homme-Taupe et tout son équipement sous une avalanche de rochers.

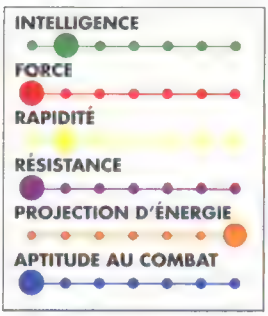
Après cette débâcle, l'Homme-Taupe redevient plus pacifique. Il unit sous sa houlette les tribus de Subterranea. Et il a beau subir les attaques injustifiées des clones des FF (**Fantastic Four Clones**), il ne s'alliera pas moins à nos héros pour combattre **De'Lila**. Plus tard, il se ligue avec Tyrannus et Grotesk contre les Déviants, qu'ils repoussent avec l'aide des Vengeurs (**Avengers**). Désireux de resserrer les liens avec la surface, il propose à **Adam Warlock** et à son équipe de venir se réfugier sur l'île au Monstre. Cela ne l'empêche pas de manipuler la Chose et Hulk afin d'obtenir l'énergie nécessaire à Kala. La dernière épreuve qu'il ait eu à affronter est la tentative d'absorption de ses fidèles Moloïdes par **Terminus**, heureusement déjouée par les FF. Avec le temps, le désir de conquête de l'Homme-Taupe s'est émoussé, il se contente de gérer pacifiquement Subterranea. Mais toute incursion dans son royaume déclencherait certainement une réaction violente de sa part.

Dessin : Alan Davis

MOLECULE MAN

Nom français : L'HOMME-MOLÉCULE
Véritable nom : Owen Reece
Première apparition : *FF I* #20 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,68 m
Poids : 63 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns



POUVOIRS/ ARMES

• Contrôle et manipulation de la matière au niveau moléculaire

Personnage on ne peut plus banal, Owen Reece travaille dans un laboratoire. À la suite d'un étrange accident, il se retrouve soudain doté de pouvoirs. Ivre de puissance, l'Homme-Molécule entreprend de conquérir la Terre, mais ses plans sont contrés par les Fantastiques (Fantastic Four). Croyant que ses pouvoirs ne peuvent affecter que la matière inerte, il est vaincu et exilé par Uatu.

Incapable de regagner la Terre, il se crée un compagnon, qu'il appelle son fils, et l'arme d'une baguette. Avant de mourir, il transfère sa propre conscience dans l'objet. Son fils affronte la Chose (Thing) et est détruit. L'Homme-Molécule survit à travers la baguette et prend le contrôle du corps de quiconque entre en contact avec elle.

S'alliant avec Klaw, il investit le Baxter Building, et attaque les Fantastiques et leur invité, l'Homme Impossible (Impossible Man). Vaincu, l'Homme-Molécule réussit néanmoins à prendre momentanément le contrôle du corps de Mr. Fantastic, sans parvenir toutefois à y demeurer. Plus tard, il reconstitue son propre corps et se fait aider par un psychiatre, ce dont il a grand besoin.

Reece fait partie des vilains que le Beyonder rassemble dans Battleworld. C'est dans ce monde qu'il approfondit ses connaissances sur son pouvoir et où il trouve l'amour de sa vie, Volcana. Au retour du Beyonder, l'Homme-Molécule sauve un certain nombre de héros terriens, épuisant considérablement ses forces physiques.

Plus tard, l'Homme-Molécule sauve la vie du Beyonder – dans le combat qui l'oppose à Kubik – en fusionnant avec lui pour former le nouveau Cube Cosmique (Cosmic Cube), qui deviendra ensuite Kosmos.

Mais avant la création de Kosmos, l'Homme-Molécule est expulsé du Cube Cosmique et revient sur Terre où il retrouve Volcana. Apparemment privé de ses pouvoirs, il est kidnappé par Klaw. Sa bien-aimée se bat pour lui afin qu'il recouvre ses pouvoirs. Après avoir vaincu Klaw, il se montre tellement arrogant que Volcana le quitte ; il n'est plus celui dont elle était tombée amoureuse.

Plus tard, il est manipulé par le Maître des Maléfices (Puppet Master), pour aller secourir la belle-fille de ce dernier, Alicia Masters, menacée par Aron le Gardien renégat (Aron the Rogue Watcher). Il échoue dans sa mission et retourne à sa vie de solitude.

L'isolement le rend amer. Il cherche à se venger du Beyonder qui aurait soi-disant provoqué le départ de Volcana. L'ayant arraché à Kosmos, il l'attaque et est sur le point de le tuer quand Kubik intervient. Constatant l'attachement de Kubik pour Kosmos, l'Homme-Molécule renonce à tuer le Beyonder et réintègre son essence dans Kosmos.

Dessin : Ron Garney

MORGAN LE FAY

POUVOIRS/ARMES
• Magicienne

Nom français : MORGANE
Véritable nom : Morgane Le Fay
Première apparition : *BK I* #1 (1955) / Inédite en France

Taille : 1,87 m
Poids : 63 kg

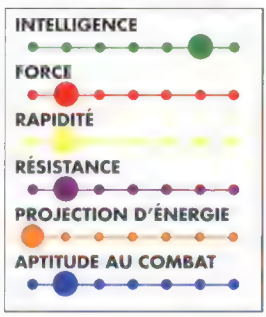
Morgan Le Fay est au service du démon Chthon. Depuis le VI[e] siècle, époque à laquelle elle affronte le roi Arthur, son demi-frère, elle représente une plaie pour l'humanité. Quand Atlantis remonte à la surface, elle décide d'en devenir la souveraine. Pour ce faire, elle fait alliance avec le Conseil Génétique des Inhumains (Inhumans) et utilise Thor, qu'elle a hypnotisé. Quand ce dernier retrouve ses esprits, il aide les Fantastiques (Fantastic Four) à attaquer Morgane. Celle-ci est chassée d'Atlantis. Le temps passe. Elle désire également transformer la Terre en un monde médiéval mais les Vengeurs (Avengers) réussissent à inverser le processus. Plus tard, ils l'empêcheront de conquérir Outre-Monde (Otherworld).

DR. ALYSSA MOY

POUVOIRS/ARMES
• Q.I. supérieur
• Voiture volante

Nom français : DR ALYSSA MOY
Véritable nom : Alyssa Moy
Première apparition : *FF III* #5 (1998) / Fantastic Four II 5 (1999)

Taille : 1,73 m
Poids : 58 kg



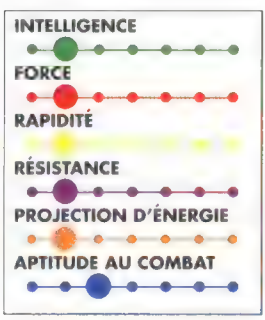
Ancienne camarade d'université de Red (Reed Richards), Alyssa était à ses côtés quand il a affronté Khafre et lors d'autres aventures antérieures aux FF. Plus récemment, elle a croisé Mr. Fantastic et la Chose (Thing) en Europe, lors de l'affaire Creuset (Crucible). Accompagnant ses amis à New York, Alyssa devient une alliée des Fantastiques (Fantastic Four) et contribue à protéger Franklin Richards contre les Technets, entre autres. Infectée par un virus mystique, elle est partiellement guérie par Margali Szardos avec qui elle rejoint les Shadow Hunters. Il y a quelques mois, elle a rendu visite aux FF, qui l'ont aidée à voyager dans le temps pour rechercher un mystérieux objet.

MULTIPLE MAN

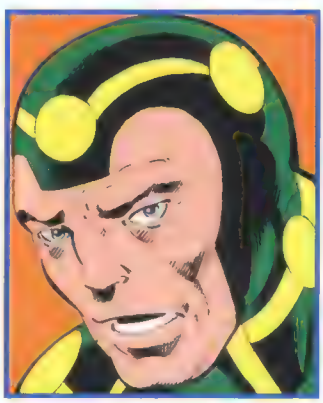
POUVOIRS/ARMES
• Crée des doubles de lui-même dotés d'une conscience

Nom français : L'HOMME MULTIPLE
Véritable nom : James "Jamie" Arthur Madrox
Première apparition : *GSFF* #4 (1975) / Spécial Strange 3 (1976)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg



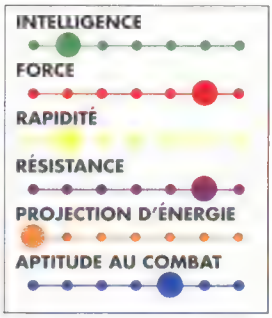
Mutant dont les pouvoirs se sont manifestés dès la naissance, Jamie Madrox a reçu de ses parents une combinaison spéciale apte à contrôler ses pouvoirs. Mais une tornade ravage sa ville. Le jeune Madrox se retrouve orphelin, et entraîné vers New York par sa combinaison déficiente. Il y affronte les Fantastiques (Fantastic Four) qui en viennent à bout avec l'aide de Charles Xavier. L'un de ses doubles fera partie des Égarés avant de fusionner avec l'original et de faire partie d'X-factor et, plus tard, d'X-Corps. Récemment, avec son ancien coéquipier d'X-Factor, Strong Guy, Madrox a créé une agence de détectives privés au cœur du quartier mutant de New York.



MS. MARVEL

Nom français : MISS MARVEL
Véritable nom : Sharon Ventura
Première apparition : *TH I* #26 (1985) / Inédite en France

Taille : 1.70 m / 1.75 m / 2.20 m (forme humaine / rocheuse / "Chose femelle")
Poids : 61 kg / 214 kg / 405 kg
Yeux : Bleus / Bleus / Bleus
Cheveux : Roux / Sans / Roux



POUVOIRS/ ARMES

- Force et résistance aux blessures surhumaines
- Excellente maîtrise des arts martiaux
- (Ms. Marvel) Réflexes et temps de réaction optimisés

Fille unique d'un militaire très strict, Sharon Ventura a été élevée en garçon manqué. Confrontée à un dilemme moral, elle décide de quitter l'armée, malgré la désapprobation de son père. Bien qu'il meure peu après, elle passera des années à essayer de lui prouver sa valeur comme aventurière, cascadeuse et athlète.

Elle se joint aux **Thunderiders** et rencontre la Chose (**Thing**). Sa ressemblance avec **Tarianna**, la femme idéale que Ben s'est créée sur le **Battleworld** du **Beyonder**, le séduit. Même si leur relation demeure platonique, ils se verront de temps à autre.

Alors que la Chose a intégré la **Unlimited Class Wrestling Federation**, une fédération de lutte, Sharon est approchée par un homme du **Power Broker**, qui la considère comme une lutteuse prometteuse. Elle accepte et reçoit des capacités physiques surhumaines. Elle enquête alors sur cette organisation mais ses hommes la capturent et la brutalisent pendant des semaines. Libérée par **Captain America**, elle rentre à New York. Ben lui demande de remplacer **Mr. Fantastic** et l'Invisible (**Invisible Woman**), qui quittent les FF.

À la suite des tortures subies, Sharon a très peur des hommes, une peur que Ben (inoffensif à ses yeux) l'aide à surmonter. Tandis qu'ils affrontent **Fasaud**, Sharon et Ben sont exposés à des rayons cosmiques ; elle se retrouve sous l'aspect d'une "Chose" évoquant un dinosaure. Cette forme lui permet de surmonter ces traumatismes. De doux sentiments naissent entre les deux amis.

Tandis que Ben recouvre accidentellement son aspect humain, Sharon évolue vers une forme rocheuse de "Chose femelle". Leur histoire d'amour en souffre. Fatalis (**Dr. Doom**) en profite, l'approche secrètement et lui promet de lui rendre son aspect humain. Elle accepte et redevient humaine, contrairement à Ben qui redevient la Chose. Ils poursuivent leur relation jusqu'à ce que Grimm apprenne la vérité. Fatalis exige d'elle une obéissance absolue. Même si elle ne tarde pas à trahir ce dernier, Ben ne peut accepter cette alliance, et leur relation se détériore. Désireux de vengeance, Fatalis kidnappe Sharon et la transforme en une version monstrueuse de "Chose femelle". Voyant ses continuelles mutations, elle tente le suicide avant d'être placée en animation suspendue au **Four Freedoms Plaza**.

À cette époque, Mr. Fantastic est présumé mort et les autres FF sont incapables de l'aider. Sharon reste donc en animation suspendue jusqu'à ce que **Klaw** la libère. Complètement perdue, elle suit celui-ci chez les Terrifics (**Frightful Four**) du Sorcier (**Wizard**). Mais **Wyatt Wingfoot** réussit à lui faire entendre raison et, depuis, elle vit au sein de la tribu des Keewazis, où elle essaye d'accepter ce qu'elle est devenue.

Dessin : Keith Pollard

NAMOR THE SUB-MARINER

Nom français : NAMOR, LE PRINCE DES MERS
Véritable nom : Namor McKenzie
Première apparition : *MPFW* #1 (1939) / Marvel : Les Origines 1 (2002)

Taille : 1,88 m
Poids : 140 kg
Yeux : Bleu-gris
Cheveux : Noirs

Dessin : Stuart Immonen

POUVOIRS/ARMES

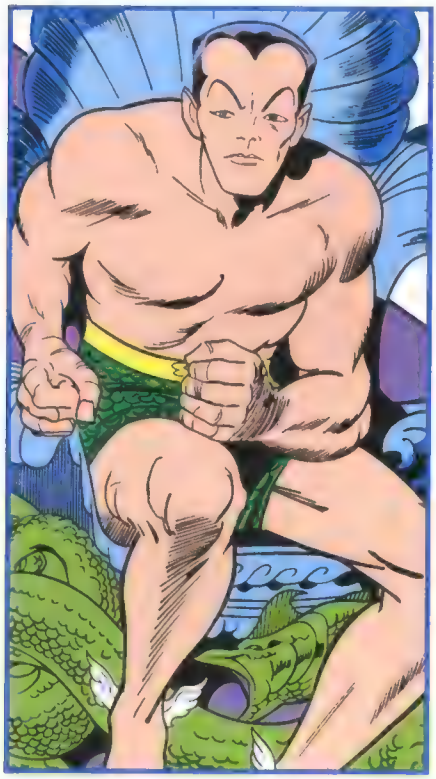
- Force, endurance, agilité, réflexes et vitesse surhumains
- Vole grâce à ses ailettes aux chevilles
- Respire aussi bien sous l'eau qu'à la surface
- Lien empathique limité avec Namorita
- Divers super-pouvoirs imitant les capacités des poissons

NAMOR THE SUB-MARINER

Né en 1920 d'une Atlante et d'un homme de la surface, sa nature hybride permet à Namor de survivre aussi bien sur terre que sous l'eau. C'est pourquoi, en 1939, les Atlantes l'envoient observer la surface en vue d'une invasion. Il réagit à l'hostilité des habitants de la surface par la violence et déclare la guerre à l'humanité qu'il affronte plus particulièrement en la personne de la Torche (**Jim Hammond**). Souffrant d'un déséquilibre d'oxygène, Namor sévit violemment à travers le monde pendant plus d'un an. Mais quand les nazis attaquent Atlantis, il adopte la cause des alliés et devient l'un des membres fondateurs des **Invaders** aux côtés de **Captain America** et de la Torche. Après la guerre, Namor intègre l'héroïque **All-Winners Squad** jusqu'à la dissolution de l'équipe, en 1949. Il interviendra alors par intermittence, seul ou avec sa cousine Namora, et affrontera souvent son cousin Byrrah et d'autres ennemis. En 1958, le psychopathe, Destiny, ancien membre de l'équipage du père de Namor, attaque Atlantis avec la Couronne du Serpent (**Serpent Crown**), prive Namor de ses souvenirs et l'abandonne à New York, où il vivra comme un clochard pendant des décennies.

Johnny Storm, alias la Torche (**Human Torch**) vient de se séparer des Fantastiques (**Fantastic Four**). Il rencontre Namor par hasard, le reconnaît et le jette dans la mer dans l'espoir qu'il retrouvera la mémoire. Le traitement de choc fonctionne. Namor part à la recherche de son peuple et retrouve sa cité en ruine et déserte. Ayant complètement oublié Destiny, il impute son malheur au monde de la surface et lance une baleine géante, **Giganto**, à l'assaut de New York. Les FF lui résistent, mais au cours de la bataille, il tombe amoureux de l'Invisible (**Invisible Girl**) ; ses sentiments influenceront considérablement son avenir. Il s'allie ensuite avec Fatalis (**Dr. Doom**) qui le trahit. Avec l'aide du Maître des Maléfices (**Puppet Master**), il tente de manipuler les FF, via un studio de cinéma. Ses plans échouent de nouveau. En revanche, il retrouve son peuple. Après s'être autoproclamé souverain d'Atlantis, il se lance à l'assaut du monde de la surface. Mais, quand ses soldats le voient épargner l'Invisible, ils se détournent de lui.

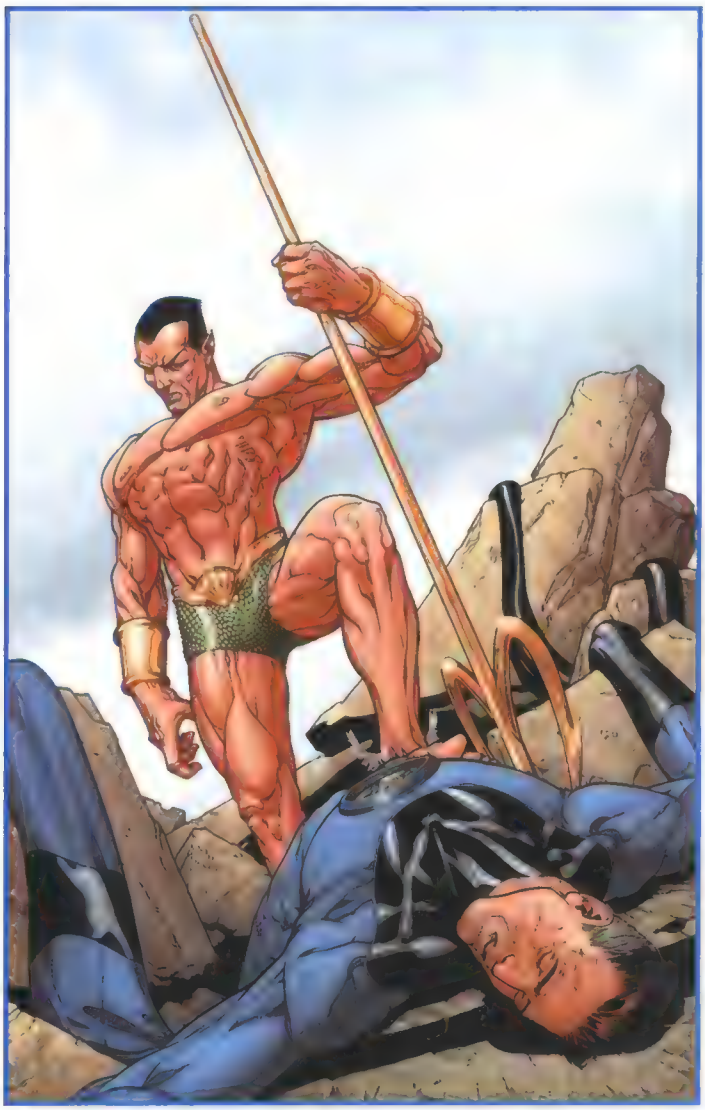
Namor cherchera inlassablement des alliés. D'abord il s'alliera avec **Hulk** contre les Vengeurs (**Avengers**), déclenchant, malgré lui, les événements qui aboutiront au retour de Captain America ; ensuite, il coopérera avec Magnéto (**Magneto**) contre les **X-Men** ; enfin, il demandera le soutien des FF contre l'usurpateur **Attuma**. Il réitérera sa requête quand Magnéto poussera le peuple d'Atlantis à attaquer la surface. Sa haine des humains s'estompera face au désir de son peuple de reconstruire la civilisation atlante. Mais, l'assassinat de Dorma, sa jeune épouse, le désarçonne : il renonce au trône et part à l'aventure, contractant des alliances au gré des événements, comme avec les Défenseurs (**Defenders**). Il maintient également des liens avec les FF. Aussi, lors de la séparation de l'Invisible et **Mr. Fantastic**, collaborera-t-il avec les Inhumains (**Inhumans**) à leur réconciliation, et ce, en dépit de l'amour qu'il ressent toujours pour Jane. Après être remonté sur le trône d'Atlantis, Namor tombe amoureux de Marrina d'**Alpha Flight**. Mais accusé de négligence dans ses devoirs royaux, il doit abdiquer. Redevenu un "vagabond", il accepte l'offre de Captain America et rejoint les rangs des Vengeurs. Une guerre civile éclate au sein d'Atlantis, Namor part diriger les loyalistes atlantes dans le nouveau royaume de Deluvia, avec Marrina pour reine.



Dessin : Jack Kirby

Mais son bonheur sera de courte durée car Marrina se métamorphose bientôt en un monstre déchaîné. Pour l'affronter, il est contraint de se joindre aux Vengeurs ; il lui portera le coup de grâce – depuis, on l'a vue maintenue en animation suspendue par le Maître (**Master**). Après être remonté sur le trône d'Atlantis et avoir suivi un traitement lui permettant de gérer ses humeurs, il utilise une partie des richesses de son royaume pour financer Oracle, une organisation de protection de l'environnement. Durant la période où Mr. Fantastic semble mort, Namor s'allie aux FF pour combattre les **Starblasters**. Mais son amour pour Jane est

sans espoir car celle-ci est convaincue que son mari est toujours vivant. Elle a raison : on retrouve bientôt Red, très secoué par les vexations infligées par **Hyperstorm**. Définitivement convaincu que Jane ne l'aimera jamais, Namor fait tout pour que Red recouvre son état normal. Bientôt, ses anciens compagnons des Défenseurs et lui sont victimes de la malédiction de leur ennemi Yandroth et cherchent à conquérir le monde. Les FF, les Vengeurs et d'autres héros s'opposent à eux et annulent la malédiction. Depuis, Namor a rejoint la version moderne des Invaders et il ne semble plus en vouloir au monde de la surface.



Dessin : Steve McNiven

NAMORITA

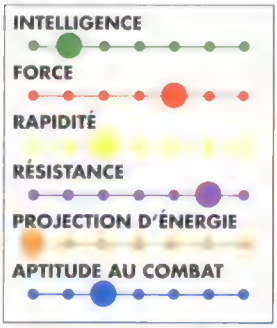
Nom français : NAMORITA
Véritable nom : Namorita Neptunia, alias Namorita Prentiss
Première apparition : *S I* #50 (1972) / Sub-Mariner 13 (1978)

Taille : 1,65 m
Poids : 101 kg

Née en 1958, Namorita est un clone de Namora, la cousine de Namor. Utilisée contre son cousin par Byrrah et Llyra, elle s'est ensuite alliée à Namor ainsi qu'aux Fantastiques (Fantastic Four) ; avec l'aide de la Chose (Thing), elle devient la gardienne de Wundarr. Après avoir fait partie de l'ordre des Enfants de l'Eau, fondé par Aquarian, Namorita devient membre des New Warriors avec lesquels elle affronte Terrax, le Sphinx et d'autres vilains. Elle vit une brève relation amoureuse avec la Torche (Human Torch) et remplace certains membres des FF quand ils disparaissent dans la Zone Négative (Negative Zone).

POUVOIRS/ARMES

• Vole ; respire aussi bien sous l'eau qu'à la surface ; lien empathique limité avec Namor ; mains sécrétant de l'acide ou une toxine paralysante ; peau camouflage ; processus de vieillissement ralenti



NECRODAMUS

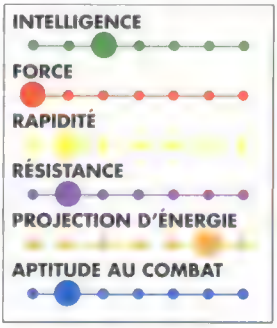
Nom français : NECRODAMUS
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *D I* #1 (1972) / Etranges Aventures 38 (1974)

Taille : 1,73m
Poids : 83 kg

À la recherche d'un nouveau corps, le sorcier Necrodamus tente de sacrifier Namor à des démons, mais les Défenseurs (Defenders) le battent. Après avoir affronté la Sorcière Rouge, Agatha Harkness et d'autres, il s'en prend à Mantis, qu'il veut sacrifier pour avoir accès au pouvoir conféré par un alignement de planètes. Cette fois, c'est aux Fantastiques (Fantastic Four) menés par la Chose (Thing) qu'il a affaire. Quand la Torche (Human Torch) et Kang déplacent l'alignement, on le croit détruit ; plus tard, son esprit combattra les Vengeurs (Avengers) au sein de la Légion des Morts.

POUVOIRS/ARMES

• Peut investir le corps d'autrui
• Rayons mystiques et champ de force
• Expert en sorcellerie



NEW WARRIORS

Nom français : NEW WARRIORS
Première apparition : *TH I* #411 (1989) / Strange Spécial Origines 283 (1993)

Justice. Firestar. Nova (Richard Rider). Speedball. Namorita. Night Thrasher. Ils forment un nouveau groupe de héros et leur premier combat, qui les oppose au héraut déchu de Galactus, Terrax, fait qu'ils incarnent la relève de héros tels que les Vengeurs (Avengers) ou les Fantastiques (Fantastic Four). La première rencontre des New Warriors avec les FF remonte à l'époque où le Maître des Maléfices (Puppet Master) prend le contrôle de Justice et place les deux équipes l'une contre l'autre. Mais les héros s'allieront bientôt : d'abord, lors du retour de Terrax, ensuite pour affronter des adversaires tels que Thanos, Darkling, et les Lieutenants de Fatalis (Dr. Doom's Lieutenants). Les deux équipes sont très liées : Namorita est sortie avec la Torche (Human Torch) et s'est occupée de Wundarr (Aquarian) ; la Chose (Thing) a servi de mentor à Justice ; Nova s'est battu aux côtés de la Chose et des FF bien avant la formation des New Warriors. D'autres membres sont venus étoffer les rangs du groupe comme Silhouette, Rage, Hindsight, l'Épée, Darkhawk, Powerpax de Puissance 4 (Power Pack), Turbo, Timeslip, Scarlet Spider, Volt, Helix, Bolt, et Aegis.

NEGATIVE ZONE

Dessin : Jack Kirby

La Zone Négative est une dimension extraterrestre composée d'antimatière. Elle compte d'innombrables galaxies, planètes et habitants. La vie y a été originellement implantée par une race très avancée, les Tyanniens, voilà des millions d'années. Parmi les races qui s'y sont développées, citons les Baluuriens (le peuple de **Blastaar**), les **Kestorans**, mais aussi **Taranith Gestal**, **Ootah**, **Lockdown**, **Rosetta Stone**, **Stygorr**, Syphonn, les **Twisted Sisters**, et **Annihilus**. Au centre de la Zone, se trouve un vortex qui attire toute la matière et détruit tout ce qui entre en contact avec lui. C'est ainsi que **Ricardo Jones** et **Dark Raider** sont morts, semble-t-il.

Annihilus et Blastaar sont les deux figures dominantes de la Zone Négative. Ils passent leur temps à s'affronter et à attaquer les autres peuples de la Zone ainsi que la Terre. **Mr. Fantastic** est le premier terrien à y pénétrer. Il construit une porte d'accès qui transforme en antimatière toute matière passant dans cette dimension ; cela empêche les deux dimensions de se détruire mutuellement. La porte de Red se trouve dans le **Baxter Building**. Les Fantastiques (**Fantastic Four**) ont souvent exploré la Zone Négative et c'est lors d'une de ces expéditions que l'Invisible (**Invisible Girl**) conçoit son deuxième enfant, **Valeria**. Cette dimension extraterrestre est parcourue de sources d'énergie uniques qui attirent de nombreuses personnes, y compris les FF, mais aussi l'Intelligence Suprême (**Supreme Intelligence**) et les **N-Explorers** du **Gideon** Trust, que **Janus** guide jusqu'à la Zone Négative.

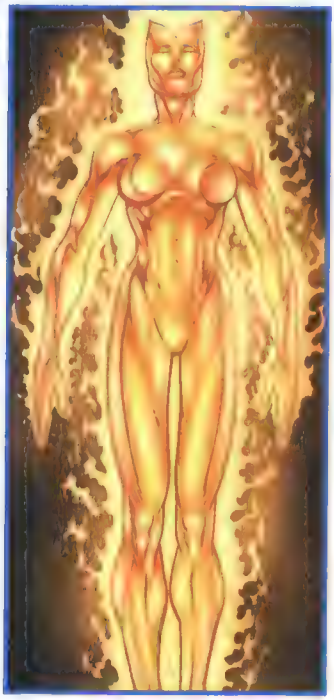
À l'époque où **Captain Mar-Vell** est relié à Rick Jones, les deux hommes échangent leur place à partir de la Zone Négative. L'un d'entre eux y reste prisonnier, jusqu'à ce que les Vengeurs (**Avengers**) les libèrent de cette contrainte. Quand le Pont de l'Arc-en-ciel d'Asgard se rompt, il dérive quelque temps à travers la Zone Négative avant de se fixer de nouveau à la Terre. Vivent également dans la Zone Négative **Brute** et **Maximus**, ainsi que **Hellscout**, un descendant de puritains piégés dans la Zone voici plusieurs siècles.

Il existe aussi une Zone Négative reliée à la Contre-Terre (**Counter-Earth / Franklin**). Les FF et les Vengeurs l'utiliseront pour revenir sur notre Terre et protéger la Contre-Terre contre les Célestes (**Celestials**).

NOVA

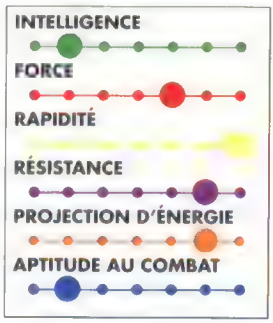
Nom français : NOVA
Véritable nom : Frankie Raye
Première apparition : *FF I* #164 (1975) / Nova 68 (1983)

Taille : 1,65m
Poids : 63 kg



POUVOIRS/ARMES

- Vole
- Manipule l'énergie cosmique
- Quasi invulnérable aux blessures



Frankie Raye est la belle-fille de Phineas T. Horton, l'inventeur de l'androïde Torche (android Human Torch). Accidentellement exposée aux produits chimiques utilisés pour créer l'androïde, Frankie est capable de s'enflammer (autocombustion) et de voler. Elle sera plus tard la petite amie de Johnny Storm et membre non officiel des Fantastiques (Fantastic Four).

Quand Mr. Fantastic cherche un moyen de sauver Galactus, sans pour autant sacrifier la Terre, Frankie lui propose de devenir son héraut. Galactus accepte, lui confère des pouvoirs de niveau cosmique et la rebaptise Nova. Laissant les Fantastiques, elle part à la recherche de mondes à dévorer pour Galactus.

Mais au contact du Silver Surfer, Nova comprend que les vies extraterrestres aussi ont une valeur. Rejetée par Galactus en faveur de Morg, Nova se joint au Surfer et à d'autres anciens hérauts pour affronter ce dernier. Nova mourra au cours de ce combat.

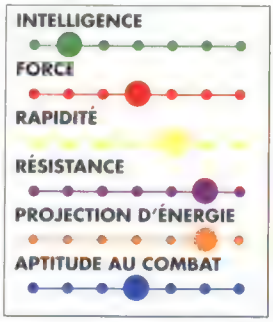
PAIBOK THE POWER SKRULL

Nom français : PAIBOK
Véritable nom : Paibok
Première apparition : *FF I* #358 (1991) / Nova 180 (1993)

Taille : 1,87m
Poids : 277 kg

POUVOIRS/ARMES

- Métamorphe
- Rayons bioélectriques
- Hypnose
- Capacité de générer du froid et de la glace



Commandant de l'armée skrull, Paibok charge Lyja, son ex-fiancée, de se faire passer pour Alicia Masters et d'infiltrer les Fantastiques (Fantastic Four). Mais celle-ci le trahit et guide ces derniers jusqu'à la base pour libérer Alicia. Disposant de super-pouvoirs similaires à ceux du Super-Skrull, il porte à Lyja un coup apparemment fatal et récupère le corps avant la destruction de la base. Il s'allie alors avec Devos et confère à Lyja de nouveaux pouvoirs aptes à détruire la Torche (Human Torch). Durant l'affrontement qui oppose Devos, Paibok et Lija à la Torche, une partie de l'Empire State University brûle. Lyja se révolte une nouvelle fois et forme les Fearsome Foursome avec Devos, Klaw et Huntara. Les vilains battent Lyja ainsi que les FF et les font prisonniers dans le nouveau monde des Skrulls. Devos le trahit dans l'espoir de détruire ses habitants. Pour sauver son peuple, Paibok s'expédie avec son adversaire dans le sub-espace.

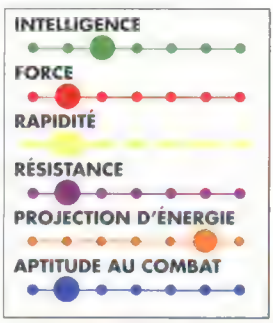
Plus tard, il reviendra sur Terre à la tête d'une bande de Skrulls pour y enlever le jeune Gardien Talmadge. Mais il devra faire face à la résistance des Krees, et notamment de Staak l'Evolver (Staak the Evolver), ainsi qu'à la Chose (Thing). Paibok est alors emprisonné par les Krees, pour la plus grande joie de la Chose.

N^TH MAN

Nom français :
LE NIÈME HOMME
Véritable nom :
Dr Thomas Lightner
Première apparition :
(Blacksun) *MTIO* #21 (1976)
Spécial Strange 15 (1979) ; (Nième Homme) *MTIO* #58 (1979)
Spécial Strange 35 (1984) ;
(Mysterium) *Squadron Supreme: New World Order* (1998) / Thor II 4 (1999)

Taille : 1,84 m
Poids : 85 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

En 1936, le Dr Raymond Lightner construit un appareil destiné à canaliser l'énergie des étoiles. Afin de mettre un terme à cette folle quête de puissance, sa femme Lucinda embauche l'aventurier Doc Savage. Celui-ci et son équipe dérèglent le processus. Aussi se retrouvent-ils projetés dans l'avenir en compagnie de Lightner. Des décennies plus tard, le fils de Raymond, Thomas, reconstruit le canon céleste. Sa sœur, Janice, demande à la Torche (Human Torch) et à la Chose (Thing) de l'arrêter. Eux aussi dérèglent l'engin ; les énergies qui en résultent créent une connexion avec l'incident précédent, faisant fusionner Raymond et Thomas Lightner. Ils deviennent ainsi Blacksun, un trou noir vivant. Les héros du passé et du présent s'allient pour s'opposer à lui, mais il les écrase aisément. Quand les nuages se dissipent, il sent sa puissance augmenter au contact direct du soleil. Par conséquent, il décide de partir pour l'espace. Mais l'énergie des étoiles s'avère trop puissante et il retombe au sol, inerte. Avec l'aide de Don Blake (Thor), la Torche utilise sa chaleur pour le maintenir en vie et lui rendre son aspect originel.



On ignore ce qu'est devenu Raymond. Thomas Lightner, lui, espérant récupérer son pouvoir, se fait embaucher par Roxxon dans le cadre du Nième Commandement (N^thCommand). Son rôle est de détruire le Projet : PEGASE (Project: PEGASUS). Il l'infiltre grâce au concours d'un robot de Deathlok, le Démolisseur (Deathlok the Demolisher), de Nuklo, de Thundra et des Catcheuses (Grapplers). Finalement, il a assez de puissance pour devenir le Nième Homme, une anomalie spatiale vivante qui absorbe tout ce qui l'entoure et qui prend de l'ampleur jusqu'à être apparemment détruite de l'intérieur par Aquarian. Mais en réalité, il est transféré dans une autre dimension. Là, il absorbe encore de la masse et de l'énergie et finit par consumer un univers entier.

Il reproduira ce processus six fois. Quand il se manifeste sur la Terre-S (Earth-S), l'Escadron Suprême s'oppose à lui. L'enfant mystique Benjamin Jones (fils de la sorcière Arcanna) prend sa place. Une fois qu'il est devenu le Nième Homme, Benjamin Jones stoppe son expansion et restitue leur énergie aux mondes consumés. Lightner, lui, devient le Sorcier Suprême de la Terre-S. Il bannit l'Escadron Suprême vers la Terre-616 (Earth-616) pour les empêcher de contrecarrer ses plans. Enfin, Il finit par accepter son rôle de gardien de ce monde et les autorise à revenir. En tant que Mysterium, il contribue à renverser l'Ordre du Nouveau Monde, qui avait pris le contrôle de la planète.

Dessin : George Pérez

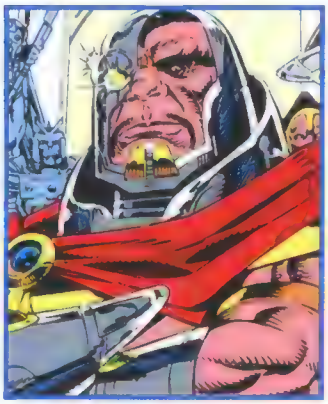
POUVOIRS/ARMES

- Dispose actuellement de pouvoirs magiques équivalents à ceux de Strange
- Absorbait jadis la masse et l'énergie à la manière d'un trou noir
- Sa taille et sa puissance pouvaient jadis atteindre les proportions de celles d'un Céleste

OCCULUS

Nom français : OCCULUS
Véritable nom : Occulus
Première apparition : *FF I* #363 (1992) / Nova 185 (1993)

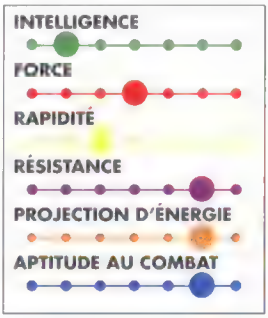
Taille : 1,92 m
Poids : 130 kg



Natifs de l'Inniverse, Occulus et son frère (Wildblood) sont séparés dès l'enfance. Le premier est élevé par la Guilde de la Gemme. Pour prouver son attachement, Occulus s'arrache un œil et le remplace par une gemme. Il devient ensuite le souverain à la poigne de sa planète. Son frère, lui, mène la rébellion et mêle, à son insu, les Fantastiques (Fantastic Four) au conflit. Occulus se sert du pouvoir de Franklin Richards pour augmenter sa propre puissance, mais Red (Reed Richards) intervient et expédie le tyran dans l'espace.

POUVOIRS/ARMES

• Utilise le pouvoir des gemmes de son monde pour augmenter sa puissance physique et manipuler l'énergie



OMEGA

Nom français : OMEGA
Véritable nom : Omega
Première apparition : *FF I* #131 (1973) / Nova 40 (1981)

Taille : 4,5 m
Poids : 3,3 tonnes

Alors que les tensions entre les Inhumains (Inhumans) et leurs esclaves, les Alpha Primitifs (Alpha Primitives), dégénèrent en guerre ouverte, Maximus fait intervenir sa puissante créature, Omega. Celle-ci n'a aucun mal à vaincre les Inhumains et les Fantastiques (Fantastic Four), mais Crystal révèle la vérité et persuade les Inhumains d'abolir l'esclavage. Omega se retrouve impuissant et conservé comme un monument à un passé honteux. Plus tard, le robot Ultron-7 prend la forme d'Omega et sème la panique au mariage de Crystal et Vif-Argent (Quick Silver) avant d'être détruit par les pouvoirs psychiques de Franklin Richards.

POUVOIRS/ARMES

• Force et endurance surhumaines
• Se nourrit de la culpabilité collective des Inhumains concernant le traitement des Alpha Primitifs

OOTAH

Nom français : OOTAH
Véritable nom : Ootah
Première apparition : *FF I* #252 (1983) / Nova 112 (1987)

Dans un passé lointain, de la Zone Négative (Negative Zone), la population vivait dans la cité d'Ootah, qui leur procurait tout ce qu'ils voulaient. Après lui avoir créé un cerveau vivant, les "sages" ordonnent à Ootah de devenir parfaite ; elle obéit en provoquant une peur visant à faire fuir les habitants et à les empêcher de revenir. Avec le temps, Ootah devient une immense structure mécanique occupant la moitié de la planète. Les Enfants d'Ootah (dont Korta, Taiya, Tannar et Mama Shonti) adorent ce qui fut leur cité comme une divinité et rêvent de pouvoir y retourner. Se trompant sur sa nature, les Fantastiques (Fantastic Four), qui cherchent à aider les Enfants d'Ootah, pénètrent dans l'ancienne cité et détruisent sans le vouloir son cerveau, provoquant sa mort.

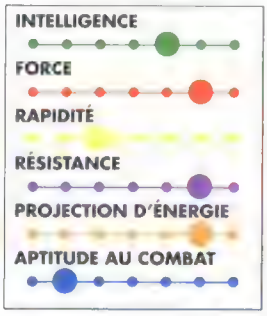
POUVOIRS/ARMES

• Intelligent
• Conçu pour s'étendre ; crée des armes pour repousser les envahisseurs

OVER-MIND

POUVOIRS/ARMES

- Grands pouvoirs psioniques
- Télékinésie
- Force et endurance surhumaines



Nom français : MASTERMIND
Véritable nom : Grom
Première apparition : *FF I* #113 (1971) / Album Les Fantastiques 18 (1979)

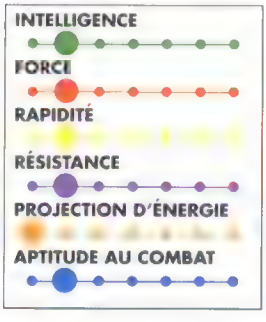
Taille : 3 m
Poids : 337 kg

"De l'au-delà des étoiles viendra Mastermind qui écrasera l'univers." Vaincus par le peuple de Gigantus, les Éternels de Eyung placent leur puissance cérébrale collective en Mastermind. Ce dernier s'éveille des milliers d'années plus tard et se met à prendre le contrôle de cerveaux terriens, dont celui de Mr. Fantastic. Les Fantastiques (Fantastic Four) et Fatalis (Dr. Doom) se liguent alors contre lui. Toutefois, c'est l'Étranger (Stranger), considéré comme l'incarnation du peuple de Gigantus, qui le vaincra. Mastermind sert d'hôte au démon Null ainsi qu'à un groupe de télépathes. Il réinvestira ensuite son esprit et attaquera l'Étranger, qui le battra à nouveau.

THE PAINTER

POUVOIRS/ARMES

- Ses peintures peuvent devenir réalité
- Manipule ou transforme autrui en les peignant



Nom français : LE PEINTRE
Véritable nom : Sans doute Wilhelm Von Vile
Première apparition : *ST I* #108 (1963) / Album Les Fantastiques 25 (1981)

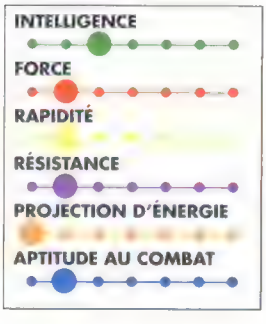
Taille : 1,78 m
Poids : 97 kg

Prétendant avoir mis la main sur des peintures extraterrestres, le Peintre s'associe à une bande de criminels pour se venger de la Torche (Human Torch), qui l'a jadis battu. Au départ victorieux, il ne tarde pas à être vaincu quand la Torche détruit ses œuvres. Mais il garde quelques tubes et travaille dans le secret pendant des années. Il forme l'Avant-Garde (Avant-Guard) avec les artistes surhumains Bora et Spark, dont il augmente les pouvoirs, et déclenche un blizzard sur Manhattan. Attaqué par la Torche et Spider-Man, il explose en une nuée de cafards et ne laisse derrière lui qu'un tas de toiles en lambeaux.

PEARLA

POUVOIRS/ARMES

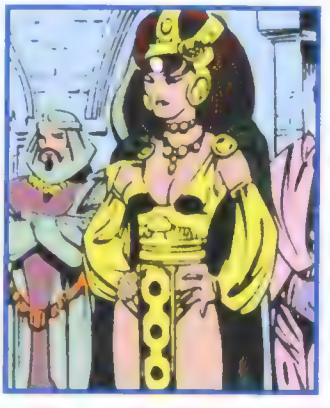
- Commande les armées de sa planète, Mirwood



Nom français : PEARLA
Véritable nom : Pearla
Première apparition : *FF I* #16 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,68 m
Poids : 54 kg

Quand Fatalis (Dr. Doom) est envoyé à Sub-Atomica, il rétrécit le roi et sa fille Pearla, s'empare de leur royaume et exige que Pearla l'épouse. Elle contacte les Fantastiques (Fantastic Four), qui renvoient Fatalis sur Terre. Devenue reine, Pearla entre en guerre contre les Hommes Lézards de Tok et capture la Chose (Thing) pour en faire un guerrier. Mais l'Homme-Fourmi (Ant-Man / Lang) libère Ben et la force à signer un traité de paix. Plus tard, les FF libèrent par deux fois son royaume de l'emprise de Psycho-Man. Si Pearla lui échappe la première fois, elle tombe ensuite sous son influence et doit diriger les Fatalibots, les robots de Fatalis (Doombots).



PERRINOIS

Nom français : PERRINOIS
Première apparition : *SpdmTu* #3 (1996)
Spider-Man (Marvel France) I 16 (1998)

Perrinois est un royaume magique peuplé de guerriers, de sorciers et de Dragons-lézards volants d'Alganom, convoité par les sorciers Shiwa et Rasheed Von Garmchee. Shiwa assiste à une guerre de l'espace ignare qu'il s'agit, en réalité, d'un jeu vidéo auquel joue la Torche (Human Torch). Il se rend donc sur Terre. Cela attire la Chose (Thing) à Perrinois où il affronte Rasheed (sous l'aspect de Bordok, un monstre cornu) et des dragons. Hormis la Torche qui reste surveiller Shiwa, les Fantastiques (Fantastic Four) et Spider-Man (Ben Reilly) se rendent également là-bas; Jane (Sue Richards) règle son compte à Rasheed. Ils récupèrent la Chose et rentrent sur Terre. Ils persuadent alors Shiwa de retourner chez lui et de fermer l'accès à la Terre en échange du jeu vidéo. Mais ce dernier omet un détail : l'électricité n'existant pas dans son monde, il ne pourra donc pas s'en servir.

PIER FOUR

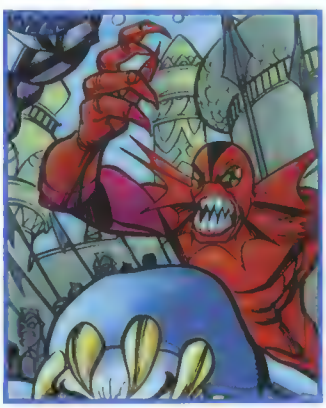
Nom français : PIER FOUR
Première apparition :
FF III #2 (1998)
100% Marvel : Fantastic Four 1 (1999)

En revenant de la Contre-Terre (Counter-Earth / Franklin), les Fantastiques (Fantastic Four) découvrent que la ville de New York a attribué le Four Freedoms Plaza aux Thunderbolts. Mr. Fantastic installe donc son équipe sur les docks, dans le lower east side. Bien que banal à l'extérieur, Pier Four abrite un dispositif "tesseract" dont même Red ne comprend pas vraiment le fonctionnement. C'est ce fameux dispositif qui permet à leur nouveau Q.G. de prendre de l'ampleur quand Marvel Girl (Valeria Richards) vient s'installer chez les FF. Beaucoup plus vaste à l'intérieur qu'il n'y paraît (grâce au Tesseract), Pier Four possède presque tout le confort de leur ancien Q.G. et servira à accueillir toute la famille élargie des FF – Caledonia, Alyssa Moy, Bounty et même Puppy. Mais quand il sera détruit par Diablo, les FF préféreront emménager dans le nouveau Baxter Building plutôt que de le reconstruire.

PIRANHA

Nom français : PIRANHA
Véritable nom : Piranha
Première apparition : *S I* #70 (1974) / Namor (Arédit/Artima) 9 (1980)

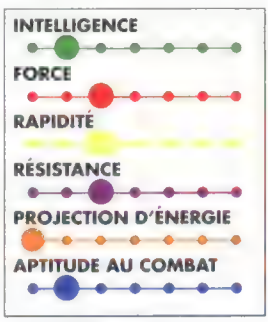
Taille : 1,90 m
Poids : 135 kg



Lors de la destruction du laboratoire du Dr Dorca, créateur de monstrueux hommes-poissons, un piranha est transformé en humanoïde par une toxine nerveuse mutagène développée par Henry Croft (futur membre des Hydro-Men). Après avoir créé ses propres hommes-poissons, Piranha attaque Namor. Vaincu, il est dévoré vivant par un banc de piranhas moins évolués. Chacun d'eux évolue alors en un Piranha humanoïde. Après avoir kidnappé et dévoré des baigneurs, la plupart d'entre eux meurent dans l'effondrement d'une grotte sous-marine alors qu'ils affrontaient la Chose (Thing) et Namor. Mais l'un de ceux-ci survit et s'alliera à Attuma pour combattre les Défenseurs (Defenders).

POUVOIRS/ARMES

- Très fort et très rapide
- A créé d'autres hommes-poissons
- Griffes et dents empoisonnées



Nom français : PUISSANCE 4
Première apparition : *PP I* #1 (1984) / Spidey 64 (1985)

POUVOIRS/ARMES

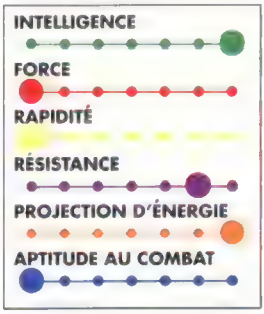
- Contrôle de la gravité
- Manipulation de la densité
- Vol
- Transformation de la matière en énergie, rejetée sous forme de rayons
- Vaisseau intelligent, Vendredi, capable de voyager à travers l'espace

En recevant leurs pouvoirs d'un extraterrestre qui est sur le point de mourir, les jeunes Alex, Jack, Julie et Katie deviennent Puissance 4, une des plus jeunes équipes de super-héros connue. Peu après leur installation à New York, Franklin Richards les voit dans un rêve prémonitoire ; leur ennemi juré, le Chacal, les attaque. Il les rencontre alors qu'il se promène avec Jarvis, le maître d'hôtel des Vengeurs (Avengers), et tente de les avertir. Il se bat à leurs côtés contre le Chacal, puis rejoint l'équipe comme cinquième membre. Quand ils sont enlevés et emportés vers le monde des Snarks, Franklin et Vendredi volent à leur secours, ce qui cimente leur amitié. Durant la période où Franklin est parmi eux, on les verra avec Madcap et ils se battront contre Kurse, le Moule Initial, le Penseur Fou (Mad Thinker) et le Fantôme Rouge (Red Ghost). Ils sauvent aussi des dauphins de la pollution. Tandis que les autres combattent Nova, qui est possédée, Franklin affronte Galactus afin de s'emparer de l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) qui pourra la neutraliser. Quand l'équipe quitte la Terre pour trouver un moyen de guérir Alex, Franklin est bien sûr très triste de les voir partir. Revenu sur Terre, Alex prend tous les pouvoirs de ses frères et sœurs pour se joindre aux New Warriors en tant que Volt. Plus tard, il les leur rendra, et Puissance 4 se rendra dans le monde des Snarks pour y juguler une guerre civile.

POWER PACK

POUVOIRS/ARMES

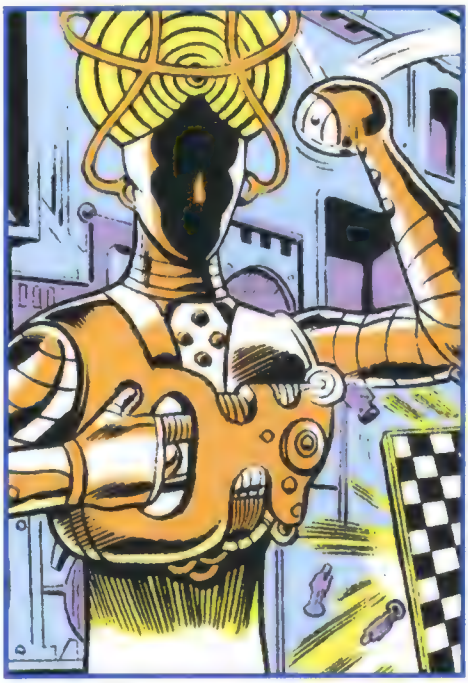
- Spécialiste des jeux de stratégie
- Utilise des pions dans ses jeux
- Manipule la réalité
- Accès à une technologie avancée



Nom français : PRIME MOVER
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *ST I* #167 (1968) / Vengeur (Comics Pocket) 16 (1975)

Taille : 2,02 m
Poids : 315 kg

Fruit d'une technologie extra-terrestre d'origine inconnue, le Prime Mover a été découvert et réparé par Fatalis (Dr. Doom). Ils se livrent ensuite à des combats virtuels. Le premier est remporté par le Nick Fury et le S.H.I.E.L.D. du Prime Mover contre le Griffe Jaune (Yellow Claw), robot de Fatalis. Parti dans l'espace, il recrute Korvac et les laquais de Menace qu'il lance contre les pions du Grand Maître (Grand Master), les Défenseurs (Defenders). Il tombe en panne en apprenant sa défaite. Reconstruit par Fatalis, il l'affronte à nouveau et perd quand Shang-Chi, le maître du kung-fu, découvre qu'il a été trompé. Plus tard, Fatalis l'utilise pour réécrire la réalité et retourner les pires traits de caractère des Fantastiques (Fantastic Four) et de Namor contre eux-mêmes. Grâce à Alicia Masters et à sa propre machine, Red (Reed Richards) réussit à inverser le processus, et Jane (Sue Richards) détruit le Prime Mover.



PRIME MOVER

PRESTER JOHN

Nom français : PRESTER JOHN
Véritable nom : Johann
Première apparition : *FF I* #54 (1966) / Album Les Fantastiques 41 (1986)

Taille : 1,84 m
Poids : 94 kg

Croisé du XII[e] siècle, Prester John s'est battu aux côtés du Chevalier Noir (Black Knight). Brièvement envoyé au X[e] siècle par Kang, il affronte Thor (Masterson), qui voyage dans le temps, avant d'être renvoyé à Avalon où il entre en animation suspendue. Réveillé par la Torche (Human Torch) et Wyatt Wingfoot, il perd son Œil maléfique en les affrontant. Il se bat ensuite contre la Chose (Thing) et Iron Man. Après être reparti pour les Croisades afin de retrouver l'Œil, John est choisi par le Façonneur (Shaper of Worlds) pour entraîner le jeune guerrier St'vaan.

POUVOIRS/ARMES

- Guerrier expérimenté
- Utilise l'œil enchanté pour manipuler l'énergie
- Durée de vie allongée

PRIMUS

Nom français : PRIMUS
Véritable nom : Primus
Première apparition : *FF I* #221 (1980) / Nova 96 (1986)

Taille : 1,15 m
Poids : 202 kg

Envoyés en éclaireurs, il y a un demi-million d'années lors d'une mission de colonisation, les membres de la race des Flb'Dbi, Primus et son équipe, se retrouvent coincés sur Terre à la suite de la mystérieuse inversion des pôles magnétiques qui neutralise leur technologie. Incapables de réparer leur équipement, ils mettent au point des drones aptes à rétablir la polarité et se placent en sommeil hypnotique. À la fin du processus, ils se réveillent et activent le dispositif, provoquant un chaos planétaire. Après avoir mené l'enquête avec les Fantastiques (Fantastic Four), Mr. Fantastic répare le vaisseau des Flb'Dbi, qui peuvent enfin quitter notre planète.

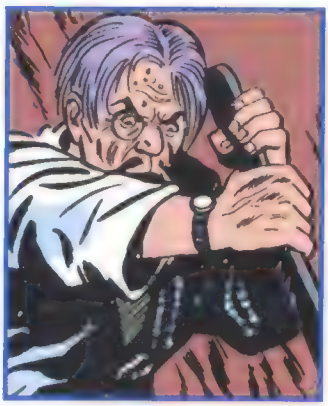
POUVOIRS/ARMES

- Télépathie
- Très longue vie
- Technologie avancée

PROFESSOR JACK

Nom français : PROFESSEUR JACK
Véritable nom : Jack (prénom inconnu)
Première apparition : *ST I* #132 (1965) / Strange 77 (1976)

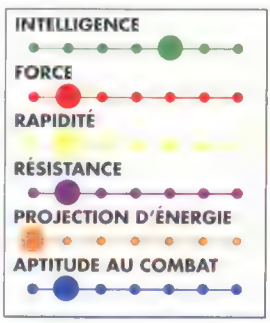
Taille : 1,78 m
Poids : 76 kg



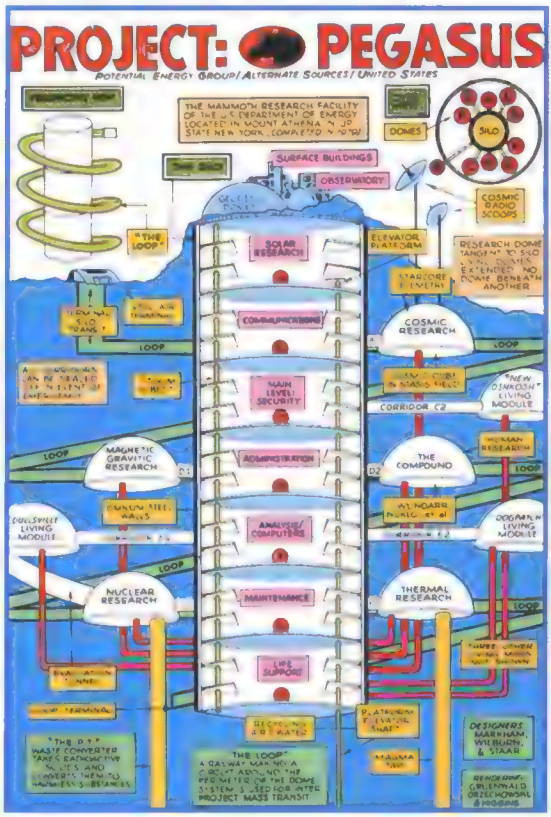
Chercheur à la NASA, Jack est considéré comme dangereux. La Torche (Human Torch) est chargé de le surveiller. Mais Jack le reconnaît et piège Johnny et la Chose (Thing). À bord d'une fusée, Johnny part déposer les aimants de Jack dans l'espace pour contrôler la trajectoire des satellites. Jack lui révèle alors qu'il compte les utiliser pour son propre profit et il sabote la capsule spatiale. Heureusement, Johnny et la Chose se sauvent. Ils capturent Jack qui finira derrière les barreaux.

POUVOIRS/ARMES

- Scientifique fou
- Arsenal d'armes magnétiques



Nom français : LE PROJET : PEGASE
Véritable nom : Potential Energy Group Alternate Sources / United States
Première apparition :
MTIO I #42 (1978) / Spécial Strange 28 (1982)



PROJECT: PEGASUS

Le Projet : PEGASE est un centre de recherche situé au mont Athena dans l'État de New York. On y étudie les sources d'énergie alternatives et donc les êtres surhumains et leurs pouvoirs. PEGASE emploie les plus grands experts dans le domaine de l'énergie, comme le Dr Myron Wilburn, le Dr Anson Harkov, Le Dr Henri Sorel (Radion). La Chose (Thing) apprend l'existence du Projet quand Wundarr (Aquarian) y est amené pour y être étudié. Après l'accident du Cube Cosmique (Cosmic Cube), qui le laisse dans le coma, Ben vient lui rendre visite et finit par faire partie de l'équipe de sécurité. Avec l'aide de Quasar (responsable de la sécurité), Giant-Man, Thundra et Aquarian, Ben empêche le Nième Homme (Nth Man) (envoyé par la Roxxon) de détruire le complexe avec ses complices Deathlok, les Catcheuses (Grapplers), Klaw, Nuklo et Solarr. La Couronne du Serpent (Serpent Crown) sera brièvement stockée dans le complexe, mais tout le monde tombe sous son influence, et la Chose, Strange (Dr. Strange), Spider-Man et la Sorcière Rouge la détruisent. Déstabilisé par son échec dans cette affaire, Quasar démissionne et est remplacé par le Guardsman, qui restera en fonction jusqu'à ce que son armure soit endommagée par les Hommes de Lave (Lava Men) et qu'il soit remplacé par l'Aura Bleue (Blue Shield).

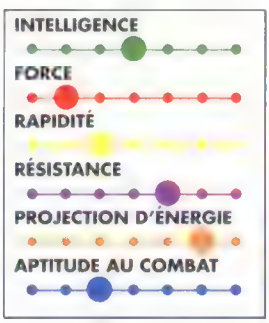
Étant donné les nombreux dommages subis au cours des tentatives d'évasion, le Projet : PEGASE ne garde plus les super-vilains en nombre, mais seulement des individus isolés et pour peu de temps. Le complexe a néanmoins servi de centre de détention d'urgence pendant l'Opération : Tempête Galactique. L'Escadron Suprême y a également séjourné durant son exil sur notre Terre. Parmi les individus à avoir été observés au cours du Projet, on compte le Pirate (Atom Smasher), Captain Hero ou Super-Skrull, Dazzler, Electro, Willie (Willie Evans Jr.) Kismet (Ayesha) et encore le Rhino.

Nom français : PSI-LORD
Véritable nom : Franklin Richards
Première apparition : *FF I* #376 (1993) / Nova 199 (1994)

Taille : 1,63 m
Poids : 58 kg

POUVOIRS/ARMES

- Télépathie
- Contrôle mental
- Armure de combat à champs d'énergie ; vol



Pour l'aider à contrôler ses pouvoirs mutants, Nathaniel Richards amène son petit-fils Franklin Richards dans le futur afin qu'il soit élevé par le Seigneur d'Autre Temps, Kargul. Devenu un puissant guerrier, Franklin retourne dans le passé pour aider sa famille à traverser les temps troublés qui s'annoncent. Quand les Fantastiques (Fantastic Four) se séparent, il crée la Fantastic Force pour les remplacer. Mais Hyperstorm finit par supprimer Psi-Lord de l'histoire de Franklin et le ramène à l'âge qu'il avait avant.

PSI-LORD

PSYCHO-MAN

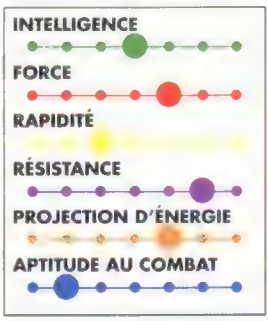
Nom français : PSYCHO-MAN
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *FF I* @ #5 (1967) / Strange Spécial Origines 301 (1995)

Taille : Incalculable
Poids : Incalculable

Grand scientifique de la planète Traan, dans la section Sub-Atomica du Microvers, celui qui allait devenir Psycho-Man découvre les secrets de la peur grâce à l'aide de la déesse Nox. Sub-Atomica étant surpeuplée, Psycho-Man cherche un nouveau monde pour ses habitants et pense l'avoir trouvé sur Terre. Il se fabrique un corps artificiel à taille humaine ainsi qu'une version géante de son stimulateur d'émotions qu'il compte utiliser sur la population de notre planète. Mais les Fantastiques (Fantastic Four), les Inhumains (Inhumans) et la Panthère Noire (Black Panther) ont raison de lui, et il abandonne alors son corps artificiel et regagne le Microvers.

POUVOIRS/ARMES

- Scientifique fou
- Arsenal d'armes magnétiques



Quand les FF se rendent dans le Microvers à la recherche du Silver Surfer, Psycho-Man capture ses vieux ennemis. Mais en découvrant que Galactus est mêlé à l'affaire, il les renvoie sur Terre. Les Microns se joindront ensuite aux FF pour le vaincre quand il reviendra sur Terre.

Il jette ensuite son dévolu sur le royaume de la princesse Pearla qu'il conquiert facilement avant de revenir sur notre planète. Grâce à un androïde fait à l'image du Maître de la Haine (Hate-Monger Construct), il fait ressortir Malice, le côté noir de la personnalité de l'Invisible (Invisible Girl) et provoque une émeute dans New York. Les FF le poursuivent dans le Microvers, mais c'est lui qui les capture. Ainsi assistent-ils, impuissants, aux tortures qu'il fait subir à Jane Richards jusqu'à ce que Red (Reed Richards) s'évade et la libère. Retournant le stimulateur d'émotions contre Psycho-Man, Jane le soumet à la fois au doute, à la peur et à la haine, et le royaume de Pearla lui est rendu. Plus tard, Psycho-Man combattra Spider-Man, les clones des FF (Fantastic Four clones), Cable, les X-Men, Silver Surfer, Warlock, Captain Marvel, et bien d'autres encore.

PUNISHER(S)

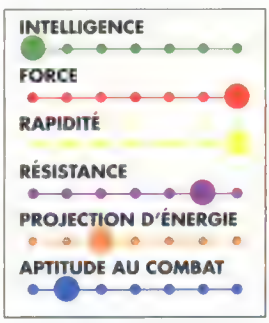
Nom français : PUNISSEUR(S)
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #49 (1966) / Album Les Fantastiques 2 (1973)

Taille : 1,35 m
Poids : 225 kg

Étrange créature puissamment armée, à moitié robot et à moitié vivante ! Le Punisseur est une sorte d'arsenal vivant, impitoyable, venu du fin fond de l'univers. Ses origines sont inconnues, mais il sert Galactus, qui l'utilise pour éviter qu'autrui – ou les Fantastiques (Fantastic Four) – ne l'empêche de dévorer des mondes, mais aussi pour repérer des êtres ou des choses, comme le Silver Surfer. Les Rigelliens s'en sont emparés pour combattre Iron Man et le Valet de Cœur, et il est tombé sous le contrôle du Sorcier (Wizard) et des Terrifics (Frightful Four). Depuis peu, Galactus a lâché sur Thanos une multitude de Punisseurs.

POUVOIRS/ARMES

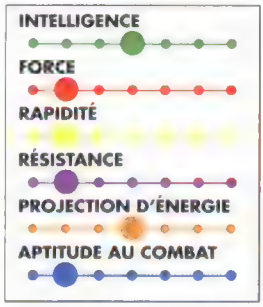
- Puissance et endurance surhumaines ; s'autorépare
- Très rapide
- Vole dans l'espace
- Champs de force



PUPPET MASTER

Nom français : LE MAÎTRE DES MALÉFICES
Véritable nom : Phillip Masters
Première apparition : *FF I* #8 (1962) / Fantastic Four : l'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,65 m
Poids : 67,5 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Sans



POUVOIRS/ARMES

- Crée des figurines à l'image des victimes qu'il veut contrôler mentalement
- Excellent sculpteur

Né dans un petit pays de la région des Balkans, Phillip Masters émigre vers les États-Unis alors qu'il n'est encore qu'un enfant. Après une enfance malheureuse, il se fait enfin des amis à l'université. Au terme de leurs études, ceux-ci créent une entreprise. Mais, jaloux de l'aisance financière et du bonheur de son associé Jacob Reiss, un soir qu'ils travaillent ensemble, il l'agresse. Dans la bagarre, le laboratoire explose, Reiss meurt tandis que, Alicia Masters, sa petite-fille, se retrouve aveugle. Tourmenté par le remords, Phillip ne dit mot des causes de l'explosion, épouse la veuve de Jacob et adopte Alicia. À la mort de sa femme, il emménage avec Alicia à Manhattan. Phillip s'adonne à la sculpture, utilisant de l'argile radioactive provenant de Wundagore, près de son pays.

Il découvre vite qu'il peut utiliser ses sculptures pour contrôler autrui. Mais, quand il crée des figurines des Fantastiques (Fantastic Four), Alicia s'interpose. Phillip, désormais connu sous le nom de Maître des Maléfices, tombe par la fenêtre.

Mais il survit et tente à maintes reprises de se venger des Fantastiques, seul – en utilisant des gens qu'il contrôle comme le Prince des Mers (Sub-Mariner) ou les X-Men – ou avec un complice, le plus souvent le Penseur Fou (Mad Thinker) mais aussi Tête d'Œuf, Radion ou le Sorcier (Wizard). C'est à cette époque que sa belle-fille commence à fréquenter la Chose (Thing). Le Maître des Maléfices n'a que deux buts dans la vie : guérir Alicia de sa cécité et vaincre les FF qui, selon lui, la menacent.

Pour ce faire, il crée avec Fatalis (Dr. Doom) une ville miniature, Liddleville, où il compte les enfermer. Mais, leur plan mettant sa pupille en danger, il trahit son complice. Assoiffé de vengeance, ce dernier le tue. L'esprit de Phillip pénètre son argile et le Maître des Maléfices devient littéralement un être argileux animée. Vaincu par la Chose, le Sphinx lui rend sa forme humaine. En apprenant la séparation de la Chose et Alicia, le Maître des Maléfices se repent de ses actions et pousse le Sphinx à se battre lui-même pour sauver la vie de la Chose.

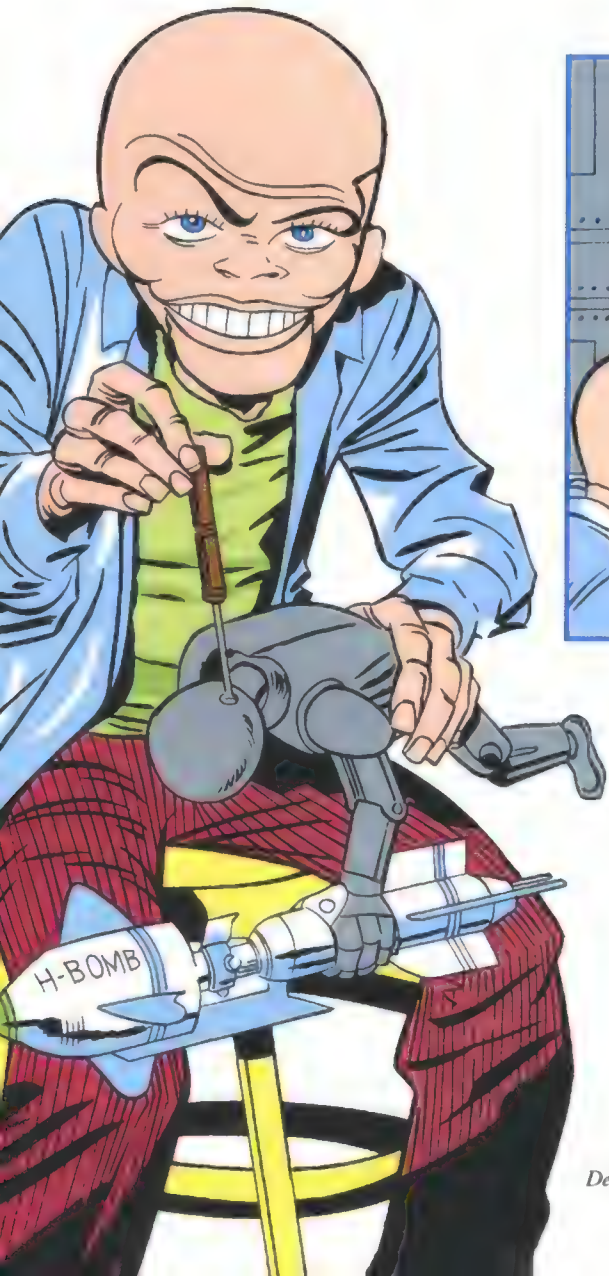
Les fiançailles d'Alicia Masters et de la Torche (Human Torch) réveillent sa vieille inimitié pour les Fantastiques. Il décide alors de les anéantir le jour du mariage. Il s'associe donc au Sorcier et au Penseur Fou. Toutefois, en voyant le bonheur de la jeune fille, il y renonce au dernier moment. Mais, avec le temps, il remarque chez Alicia un comportement étrange. Il tente vainement d'entrer en contact avec elle en utilisant les New Warriors. Aussi va-t-il trouver le Penseur Fou, qui lui apprend la vérité : Alicia a été enlevée par les Skrulls et l'un des extraterrestres, Lyja the Lazerfist, se fait passer pour elle. Le Maître des Maléfices dénonce la supercherie à la Chose, ce qui permet de sauver la jeune fille.
La vie d'Alicia étant moins liée à celle des FF, Phillip se désintéresse d'eux. Avec la complicité d'un ancien camarade d'école, Alexei Granger,

Dessin : John Byrne

PUPPET MASTER

il crée le Messie Cosmique (Cosmic Messiah), un être artificiel animé par l'énergie cosmique du Silver Surfer. Quand le Messie Cosmique quitte la Terre, le gouvernement recrute Phillip et amplifie ses pouvoirs afin qu'il reprogramme les fous criminels dans la prison de Sunshine City. Croyant faire leur bonheur, il y enferme Alicia et la Chose pendant une courte période, mais ils le persuadent vite de les relâcher.

L'argile du Maître des Maléfices ayant toujours eu un effet déstabilisant sur son esprit, reste à savoir comment il va réagir à l'amplification de ses pouvoirs et à l'utilisation intensive de l'argile radioactive.



Dessin : Jack Kirby

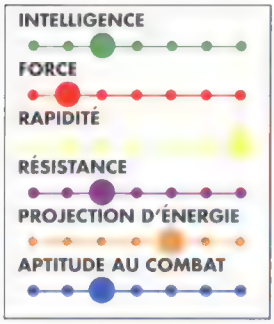
QUASAR

Nom français : QUASAR
Véritable nom : Wendell Elvis Vaughn
Première apparition : *CA I* #217 (1978) / Strange Spécial Origines 190 (1985)

Taille : 1,75 m
Poids : 75 kg

POUVOIRS/ARMES

- Ses bandes quantiques produisent des constructions d'énergie
- Vol
- Téléportation
- Crée des appareils sophistiqués de communication et de détection



Wendell Vaughn, agent du S.H.I.E.L.D. se met à porter les bandes quantiques de Marvel Boy pour éviter qu'elles ne tombent entre les mains de l'AIM. Ces bandes ont tué tous ceux qui ont tenté de les porter, mais Wendell exempt de l'instinct de tuer convient parfaitement. Nick Fury l'encourage à devenir membre des Super-Agents du S.H.I.E.L.D. Quand on découvre que ces derniers sont corrompus par la Corporation, Wendell quitte l'organisation et devient chef de la sécurité du Projet : PEGASE (Project: PEGASUS), où il se lie d'amitié avec la Chose (Thing). Il apprend ensuite par Éon qu'il a été choisi pour protéger l'univers et s'installe au Four Freedoms Plaza, où il gère une entreprise de sécurité. Éon le charge d'empêcher que Maelstrom l'assassine, mission que Quasar ne remplit pas. En revanche, il empêche Maelstrom de détruire l'univers. Quasar devient également membre des Vengeurs (Avengers), mais ses devoirs en tant que protecteur de l'univers le retiennent souvent dans l'espace. Plus tard, il absorbera Ego pour sauver la Terre, ce qui le force à l'exil au cas où Ego réémergerait. Quasar se trouve actuellement sur un astéroïde du système solaire d'où il collabore avec les Vengeurs en les avertissant de tout danger venant de l'espace.

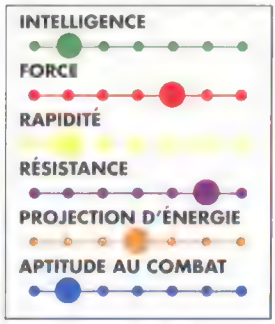
QUASIMODO

Nom français : QUASIMODO
Véritable nom : Quasi-Motivational Destruct Organ
Première apparition : *FF* @ #4 (1966) / Album Le Plus Grand Combat des 4 Fantastiques

Taille : 183 m
Poids : 612 kg

POUVOIRS/ARMES

- Extrêmement fort
- Émet des rayons oculaires
- Peut survivre électroniquement à l'état de données informatiques



Construit par le Penseur Fou (Mad Thinker), Quasimodo est un ordinateur doué de conscience qui ressent des émotions. Abandonné par le Penseur, le Silver Surfer le prend en pitié et lui donne l'aspect d'une machine humaine. Mais, comme il utilise cette forme pour semer la destruction, le Surfer est obligé de le transformer en pierre.

Quand il retrouve sa forme humanoïde, Quasimodo a deux objectifs : la connaissance et la destruction de ceux qui l'ont trahi en l'occurrence le Silver Surfer et le Penseur Fou.

Il dérobe un vaisseau spatial aux Fantastiques (Fantastic Four) afin de se rendre sur Xandar, une planète aux immenses connaissances. Mais le Sphinx l'intercepte, lui vole ses connaissances de la planète et le désactive. Physiquement immobilisé, Quasimodo transmet son intelligence vers la Terre, où il existe sous forme électronique. Il affronte des ennemis tels que Rom, la Vision, Iron Man, Spider-Man, le Silver Surfer, le Penseur Fou et Thanos.

RABBLE ROUSER

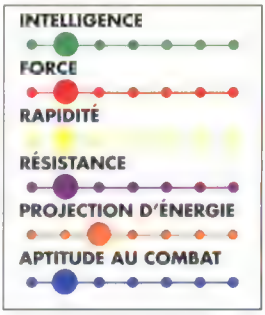
Nom français : RABBLE ROUSER
Véritable nom : Vitold Niyazov
Première apparition : *ST I* #119 (1964) / Inédite en France

Taille : 1,78 m
Poids : 85 kg

Envoyé par un pays communiste pour déstabiliser les États-Unis en dressant la population contre le gouvernement et toute forme d'autorité, il espérait devenir le dictateur d'une petite nation. Il retourne Manhattan contre la Torche (Human Torch) en faisant promulguer une loi lui interdisant d'utiliser sa flamme. Mais quand il enlève un prince en visite, Johnny est autorisé à le poursuivre. Il détruit sa baguette après l'avoir contraint à mettre fin à ses machinations, à changer d'identité et à devenir loyal envers l'Amérique.

POUVOIRS/ARMES

- Utilise une baguette magique pour forcer autrui à le croire
- Véhicule souterrain capable de creuser des galeries



RADION THE ATOMIC MAN

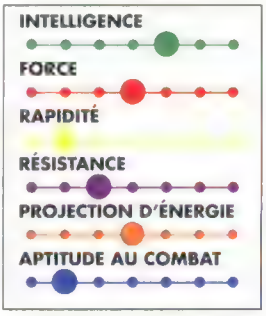
Nom français : RADION L'HOMME ATOMIQUE
Véritable nom : Henri Sorel
Première apparition : *MTIO* #9 (1975)
Spécial Strange 6 (1976)

Taille : 1,75 m
(Radion : 1,82 m)
Poids : 76 kg
(Radion : 94 kg)

Physicien français, Sorel est battu et plongé dans ses produits chimiques pour avoir refusé de vendre un remède contre l'empoisonnement par les radiations. Transformé en Radion, il se fait manipuler par le Maître des Maléfices (Puppet Master) qui l'utilise pour augmenter la puissance de son argile radioactive alors qu'il affronte la Chose (Thing) et Thor. Radion s'enfuit quand Wundarr annihile ses pouvoirs. Sous l'identité du Ravageur, il porte une combinaison de confinement, retourne dans son laboratoire londonien et affronte Iron Fist avant d'être guéri. Plus tard, Sorel intègre le Projet : PEGASE (Project: PEGASUS), où il dirige le département de recherche sur les surhumains.

POUVOIRS/ARMES

- Génère et projette des radiations
- Soulève 10 tonnes



RAMA-TUT

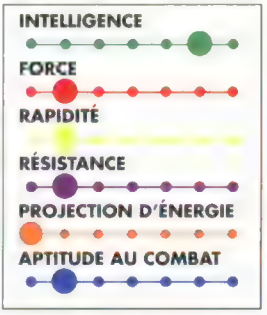
Nom français : RAMA-TUT
Véritable nom : Nathaniel Richards
Première apparition : *FF I* #19 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,90 m
Poids : 103 kg

Descendant de Nathaniel Richards, le Nathaniel du XL^e^ siècle voyage dans le temps et aboutit en Égypte où il devient le pharaon Rama-Tut. Renversé par les Fantastiques (Fantastic Four) avec l'aide des Vengeurs (Avengers) et de Strange (Dr. Strange), il est renvoyé dans son époque. Il sauve la vie de Fatalis (Dr. Doom) au XX^e^ siècle et se demande s'il n'existerait pas des liens familiaux entre eux. Inspiré par Fatalis, il prend l'identité de Kang le Conquérant. Nostalgique de son règne en Égypte, il renoncera à cette identité et redeviendra Rama-Tut pour un temps. Par la suite, il reprendra le nom de Kang.

POUVOIRS/ARMES

- Arme à ultra-diode capable d'annuler les pouvoirs et de modifier la volonté
- Technologie du futur



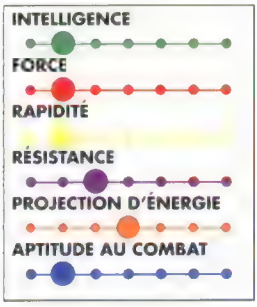
LARRY RAMBOW

Nom français : LARRY RAMBOW
Véritable nom : Larry Rambow
Première apparition : *FF I* #105 (1970) / Album Les Fantastiques 16 (1978)

Taille : 1,87 m
Poids : 101 kg

POUVOIRS/ARMES

- Absorbe toute forme d'énergie
- Encerclé d'une sphère d'énergie pure qui détruit tout ce qu'elle touche



Professeur d'université et collègue de Red (Reed Richards), le Dr Phillip Zolten Rambow conçoit un dispositif destiné à neutraliser toutes les armes et éliminer la guerre. Il construit aussi une combinaison devant servir d'abri antibombes portatif, mais une fuite d'oxygène la fait exploser. Larry, qui testait la combinaison, est transformé en un monstre qui sème la destruction dans New York. Les Fantastiques (Fantastic Four) ne réussissent pas à le neutraliser, mais apprenant d'où il vient, Red Richards le soigne avec l'aide du Pr Rambow. Suite à cette expérience stressante, le professeur, victime d'un malaise, se retrouve à l'hôpital en compagnie de Larry. Ce dernier croit se réveiller après un terrible cauchemar.

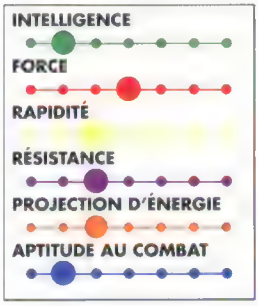
RAPTOR THE RENEGADE

Nom français : RAPTOR LE RENÉGAT
Véritable nom : Raptor
Première apparition : *FF I* #394 (1994) / Nova 215 (1995)

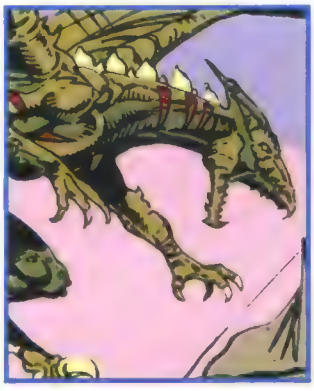
Taille : 11,35 m
Poids : 1 185 kg

POUVOIRS/ARMES

- Endurance et grande force
- Ailes
- Crache du feu
- Sonar de chauve-souris



Raptor appartient à une espèce de démons qui a dominé la Terre pendant des millions d'années et qui a été transformée ensuite en totem par les dieux du soleil des Keewazis. Le totem de Raptor est découvert par l'archéologue Simon Janson qui, en se blessant, réveille le démon sans le vouloir. Raptor prend possession de son corps et le transforme à son image. Il doit affronter la Torche (Human Torch), Miss Hulk (She-Hulk) et Lyja. Il est vaincu quand la Torche le détruit son totem d'une flamme nova.



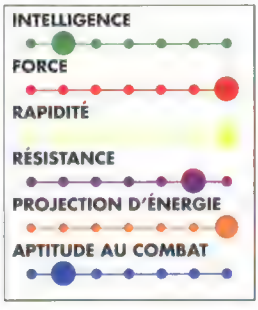
RED SHIFT

Nom français : RED SHIFT
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *GD* #1 (1999) / Marvel Select 28 (2000)

Taille : 1,92 m
Poids : 112 kg

POUVOIRS/ARMES

- Ses épées ouvrent des portes spatio-temporelles
- Dévie les météores, les trous noirs et les attaques
- Vole

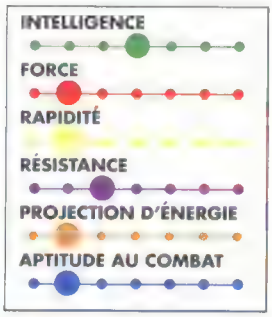


On ignore tout de son passé, mais on sait que Red Shift a été muté par Galactus pour devenir son héraut. Alors qu'il vise la Terre, il affronte le Silver Surfer et Alicia Masters, alors revêtue d'une armure spatiale. Pour détruire cette dernière, il dévie un rayon d'énergie du Surfer. Il tente ensuite de l'enfermer dans un couloir menant à un trou noir. Mais le Surfer s'empare de ses épées et laisse dériver Red Shift vers celui-ci.

RED GHOST AND HIS SUPER-APES

Nom français :
LE FANTÔME ROUGE ET SES SUPER-SINGES
Véritable nom : Ivan Kragoff
Première apparition :
FF I #13 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,78 m
Poids : 97 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Blancs, calvitie partielle



Ivan Kragoff dresse trois simiens à obéir à ses ordres. Il les emmène à bord de la fusée qui le transporte vers la zone bleue de la Lune dont il veut s'approprier pour le compte de la Russie. Sachant comment les Fantastiques (Fantastic Four) ont obtenu leurs pouvoirs, Kragoff conçoit son vaisseau de sorte que lui et ses simiens reçoivent encore plus de radiations cosmiques.

Les FF, qui se trouvent à ce moment-là sur la Lune, affrontent le Fantôme Rouge et ses super-singes sous le regard d'Uatu (Uatu the Watcher). Quand Ivan entre par effraction chez celui-ci pour lui voler sa technologie, le Gardien le surprend et il est écrasé par les Fantastiques.

Plus tard, il défie les FF de revenir l'affronter sur la Lune. Cette fois encore, il tente de s'accaparer l'équipement du Gardien, mais il tombe dans un appareil qui le téléporte loin de la zone lunaire. Ses singes rentrent seuls en Russie. Quand Kragoff revient enfin, il découvre que ses simiens ont été enfermés par les autorités. Il forme alors une alliance avec l'Homme-Taupe (Mole-Man) contre les Vengeurs (Avengers), avec les singes Alpha et Beta contre Iron Man, et avec Attuma contre les Défenseurs (Defenders). Mais il finit par récupérer ses singes, ses compagnons les plus fidèles.

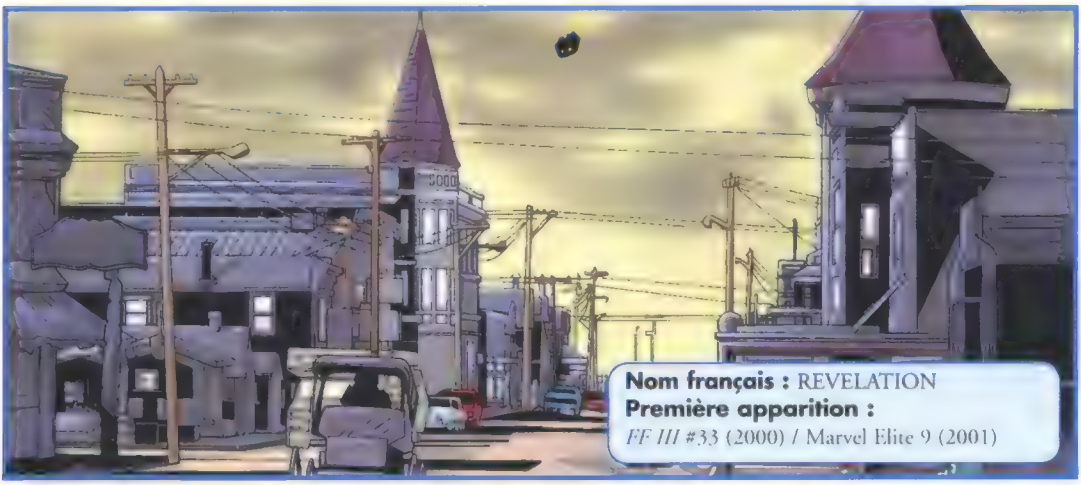
Peu à peu, ses pouvoirs se transforment et il se découvre incapable de redevenir solide ; il est piégé dans un état intangible. Il récupère ses pouvoirs en s'introduisant dans un vaisseau que Mr. Fantastic a lui-même utilisé pour raviver les siens. Plus tard, le Fantôme Rouge oblige Black Fox, un criminel, à devenir son complice, mais ce dernier se révèle être un faible et dénonce le Fantôme à Spider-Man.

On a récemment appris que le Fantôme Rouge a passé tant de temps avec ses simiens que leurs pouvoirs ont fini par fusionner. Dès lors, le Fantôme Rouge est devenu de moins en moins intelligent tandis que ses singes atteignaient le niveau intellectuel des humains et acquéraient le langage. On a pensé un temps que le même phénomène pourrait se produire chez les FF, mais depuis, le Fantôme a récupéré ses facultés intellectuelles et les singes leurs pouvoirs d'origine.

POUVOIRS/ARMES

- Fantôme Rouge : Peut devenir transparent. Se rend intangible ainsi que les objets
- Peotor : Orang-outang contrôlant le magnétisme
- Miklho : Gorille super-puissant
- Igor : Babouin métamorphe

Dessin : Jack Kirby



Nom français : REVELATION
Première apparition :
FF III #33 (2000) / Marvel Elite 9 (2001)

REVELATION

Ville isolée du Middlewest américain, Revelation est une localité où se déroulent des phénomènes inexpliqués, dus, peut-être, à un dépôt de cristal aux propriétés très particulières. Parmi les habitants de la ville, on compte Stasia Contrares, qui hante les routes depuis sa mort en 1961, ainsi que les survivants de la planète Z'ylztaya, attirés sur Terre, voici dix ans, par des transmissions expérimentales. Après la destruction de leur planète par Obliterator, le Z'ylztayien Quinn et sa fille M'yranda sont accueillis à Revelation, alors même que leur pilote Zed devient le monstrueux Howler, une légende locale. Quand Mr. Fantastic reproduit l'expérience des Z'ylztayiens, M'yranda fait sauter son labo car elle redoute que cela n'attire Obliterator. Les Fantastiques (Fantastic Four) remontent la piste de la bombe jusqu'à Revelation. La Torche y rencontre Stasia tandis que l'Invisible (Invisible Woman), après s'être regardée dans un curieux miroir, est transportée en 1873 où elle vivra une aventure aux côtés de Kid Colt. Mr. Fantastic et la Chose (Thing), eux, entrent en contact avec les Z'ylztayiens au moment où Obliterator arrive. Alors que les habitants tentent de résister, l'Invisible revient et révèle l'incroyable puissance du cristal utilisé comme une bombe, ce qui signe la défaite d'Obliterator.

Nom français : RONAN L'ACCUSATEUR
Véritable nom : Ronan
Première apparition : *FF I* #65 (1967)
Album Les Fantastiques 6 (1975)

Taille : 2,23 m (avec son armure)
Poids : 216 kg (avec son armure)

POUVOIRS/ARMES

- Adapte son corps à tout type d'environnement
- Armure augmentant sa force
- Arme universelle

Ronan est né dans une des familles aristocratiques Kree de Hala. À la fin de ses études, il est accepté dans les rangs des Accusateurs, où il gravit rapidement les échelons. L'Intelligence Suprême (Supreme Intelligence) le promeut au rang d'Accusateur Public Suprême.

L'une de ses missions est de punir les Fantastiques (Fantastic Four) pour avoir vaincu une Sentinelle kree (Sentry), mais il échoue. Comme l'Intelligence Suprême lui interdit de se venger, Ronan s'allie avec le ministre impérial Zarek pour le renverser, mais les Vengeurs (Avengers) déjouent ses plans. Plus tard, Ronan s'attaquera encore aux FF en cherchant à s'approprier un générateur d'énergie universel chez le Gardien Uatu. Avec l'aide de l'Invisible (Invisible Woman), qu'il contrôle mentalement, il réussit à pénétrer dans le dôme, mais il sera vaincu.

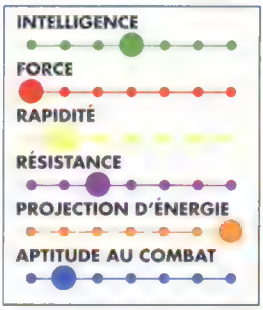
Après avoir vainement tenté d'absorber Ego à l'intérieur de son propre corps, Ronan reprend son rôle d'Accusateur Public Suprême et aide l'Intelligence Suprême à faire évoluer les Krees qui ont réussi à éviter d'être transformés en Ruuls.

RONAN THE ACCUSER

FRANKLIN RICHARDS

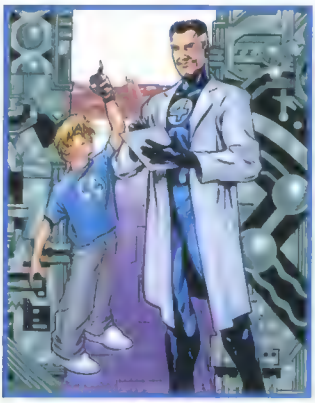
Nom français :
FRANKLIN RICHARDS
Véritable nom :
Franklin Benjamin Richards
Première apparition :
FF @ #6 (1968) / Strange Spécial Origines 274 (1992)

Taille : 1,35 m
Poids : 18 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



POUVOIRS/ARMES

- Divers pouvoirs psychiques, dont la télépathie
- Forme astrale
- Capacité de transformer la réalité sur une grande échelle



Dessin : Terry Dodson

Dessin : Salvador Larroca

Franklin Richards est le fils de Mr. Fantastic et de l'Invisible (Invisible Girl). Leurs super-pouvoirs causent des complications lors de sa naissance, menaçant ainsi sa vie et celle de sa mère. Mais, grâce au Bâton de Contrôle Cosmique d'Annihilus, Red Richards parvient à stabiliser le sang de Jane et tout se passe bien. Ils le baptisent Franklin en mémoire de son grand-père maternel Franklin Storm et Benjamin, d'après le prénom de son parrain la Chose (Thing).

Au début, Franklin semble être un bébé normal, mais bientôt, sa gouvernante, Agatha Harkness, apprend aux FF que les ADN irradiés de Jane et Red en ont fait un mutant extrêmement puissant.

Quand Annihilus apprend l'existence de Franklin, il le retient responsable de la diminution de ses propres pouvoirs : l'enfant aurait, selon lui, absorbé l'énergie de son Bâton de Contrôle Cosmique. Il tente alors de transférer les énergies de Franklin en lui. Les FF ont beau stopper le transfert, la tentative d'Annihilus réveille les pouvoirs latents de l'enfant, et ses énergies psychiques menacent l'existence même de la planète. Pour sauver la Terre, Red plonge son fils dans le coma.

Dessin : Salvador Larroca

Franklin se réveille quelques mois plus tard et neutralise Ultron qui voulait attaquer les FF lors du mariage de Vif-Argent (Quicksilver) et de Crystal. Son père le soumet ensuite à des tests mais sa frustration se transforme en une énergie qui s'empare d'un autre homme et le transforme en Ego-Spawn. Celui-ci s'attaque aux FF. Quand l'expérience s'achève, Franklin se calme et Ego-Spawn disparaît. Red comprend le message et cesse ses expériences sur Franklin. Néanmoins, il construit le robot H.U.B.E.R.T. pour contrôler ses pouvoirs.

Quand ceux-ci se manifestent à nouveau, l'enfant vieillit rapidement et atteint l'âge adulte. Son intelligence suit, mais sa capacité de raisonnement reste inchangée. Sous la forme d'Avatar, il combat sa famille jusqu'à ce que Jane réussisse à réveiller son identité. Avant de reprendre son aspect normal, Franklin tente de retransformer la Chose en Ben Grimm, mais il comprend que celui-ci résiste inconsciemment à la guérison et finit par y renoncer.

Pendant son passage à l'état adulte, Franklin a élevé des barrières mentales qui l'empêchent d'accéder à ses pouvoirs. Ceux-ci se manifestent dans son subconscient ; il se fabrique vite un "moi rêvé" – une forme astrale pouvant se déplacer pendant son sommeil. C'est ainsi qu'il rencontre Puissance 4 (Power Pack), et qu'il se joint à elle sous l'identité de "Tattletale". Quand ses parents apprennent ce qu'il fait avec cette équipe, ils encouragent cette amitié.

Franklin sera capturé avec le reste de sa famille par Méphisto (Mephisto) qui cherche à s'emparer de leurs âmes. Redoutant sa puissance, le démon le maintient dans le coma. Réveillé par Strange (Dr. Strange), il peut utiliser ses pouvoirs pour détruire Méphisto car les barrières mentales qu'il a érigées n'existent pas dans cette dimension.

Confronté à un moment à son double, ses pouvoirs menacent de refaire surface. Pour les garder sous contrôle, son grand-père Nathaniel Richards l'enlève et l'emmène chez Kargul, dans la dimension d'Autre Temps. Il y est élevé aux côtés de Huntara et devient Psi-Lord. Il revient alors dans le passé pour aider sa famille et forme la Fantastic Force. Mais son identité de Psi-Lord sera effacée de l'existence par Hyperstorm.

Ses pouvoirs redeviennent dangereux quand la malveillante entité Onslaught le manipule dans le dessein de conquérir la Terre. La tentative des FF et des Vengeurs de détruire Onslaught semble aboutir à leur mort.

FRANKLIN RICHARDS

En fait, Franklin les a envoyés sur la Contre-Terre (Counter-Earth) qu'il a créée. Les gens qui se retrouvent là-bas subissent des changements ; ainsi, la Guêpe retrouve son aspect humain et Iron Man est ressuscité. Mais bientôt, les Célestes (Celestials) imposent à Franklin de choisir entre l'existence de la Contre-Terre et celle de la Terre. Avec l'aide d'Ashema, il réussit à épargner les deux mondes et il retrouve enfin sa famille.

Une vague de chaos menace de détruire la Terre. Red et Jane envoient Franklin et Marvel Girl dans un endroit sûr (Haven). Mais ils reviennent vite aider les FF à lutter contre Abraxas. Le jeune Richards utilise ses pouvoirs pour ressusciter Galactus et lui faire abattre Abraxas. Il remet Valeria dans le ventre de sa mère car il a appris qu'il s'agissait de sa sœur, morte lors d'une fausse couche de Jane. Après quoi ses pouvoirs disparaissent à nouveau.

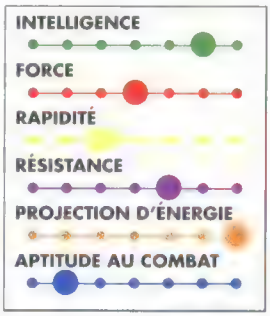
Fatalis (Dr. Doom) livre Franklin au démon Haazareth et à ses pairs. Ceux-ci le torturent dans leur dimension de l'enfer. Traumatisé par cette expérience, il refuse de croire que sa famille l'a sauvé et se croit toujours prisonnier en enfer. Heureusement, la Chose réussit à briser son isolement et Franklin réapprend lentement à vivre et à accepter l'amour de ses proches.

Dessin : Roger Cruz

NATHANIEL RICHARDS

Nom français :
NATHANIEL RICHARDS
Véritable nom :
Nathaniel Richards
Première apparition :
FF I # 272 (1984)
Nova 122 (1988)

Taille : 1,88 m
Poids : 77 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Gris



Les recherches scientifiques de Nathaniel lui ont permis de faire des rencontres cosmiques avec Howard Stark (le père d'Iron Man), Uatu, le destructeur du Bataillon V (Aubrey) et Iron Cross. Sa femme Evelyn étant morte quand son fils Red (Reed Richards) avait sept ans, il l'a élevé seul. Très tôt, il décèle le génie de son fils et l'encourage à poursuivre ses études. Trois ans avant le vol spatial de Red, Nathaniel quitte la Terre à bord d'une machine temporelle construite secrètement. Il n'a jamais été déclaré officiellement mort. Il a légué à son fils l'argent nécessaire pour terminer sa fusée.

Alors qu'il compte se rendre dans le futur, Nathaniel échoue dans le monde parallèle d'Autre Terre. Fasciné par ses habitants, il épouse Cassandra, une guerrière des Eyrie. Cassandra lui donne un second fils et une fille.

Ayant découvert la machine temporelle dans la maison de Nathaniel, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) le rejoignent sur Autre Terre. À la même époque, Cassandra, devenue Warlord, prend l'apparence de Nathaniel et veut conquérir le monde. Elle meurt lors d'un combat contre les FF. Nathaniel choisit alors de rester sur Autre Terre pour élever ses enfants. Par la suite, l'un d'eux, prénommé lui aussi Nathaniel, deviendra Kang le Conquérant.

Lors d'un autre voyage dans le temps, Nathaniel prétend avoir atterri en Latvérie (Latveria). Il serait tombé amoureux d'une bohémienne latvérienne qui lui aurait donné un troisième fils – Kristoff Vernard. Si celui-ci a accepté Nathaniel comme son père, les Fantastiques, eux, ont toujours douté de la véracité de cette anecdote.

Quand Franklin Richards, le petit-fils de Nathaniel, menace de manifester prématurément ses pouvoirs mutants, Nathaniel le kidnappe et le confie au seigneur de guerre Kargul. Celui-ci l'élève dans la dimension d'Autre Temps et fait de lui le guerrier Psi-Lord. Nathaniel lui lègue son armure.

Devenu monarque de Latvérie en l'absence du Dr Fatalis (Dr. Doom), capturé par Hyperstorm, Nathaniel persuade l'Invisible (Invisible Woman) de l'aider à ressusciter Kristoff afin qu'il hérite du trône. Après la disparition des Fantastiques durant l'offensive d'Onslaught, Nathaniel empêche le gouvernement de mettre la main sur leurs inventions en les expédiant dans la Zone Négative (Negative Zone). Si Nathaniel semble souvent trahir sa famille pour assouvir ses ambitions, il prétend agir ainsi à seule fin de préserver l'avenir des siens.

POUVOIRS/ ARMES

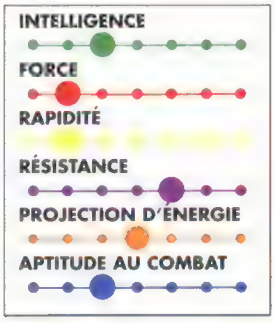
- Armure décuplant sa force
- Rafales d'énergie
- Machine à voyager dans le temps

Dessin : Paul Ryan

VALERIA RICHARDS

Nom français :
VALERIA RICHARDS
Véritable nom :
Valeria Meghan Richards
Première apparition :
(Marvel Girl) FF III #15 (1999)
Iron Man II 13 (2000)
(Valeria) FF III #54 (2002)
Marvel Elite 29 (2003)

Taille : (Marvel Girl) 1,63 m ; (enfant) 53 cm
Poids : (Marvel Girl) 48 kg ; (enfant) 6 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



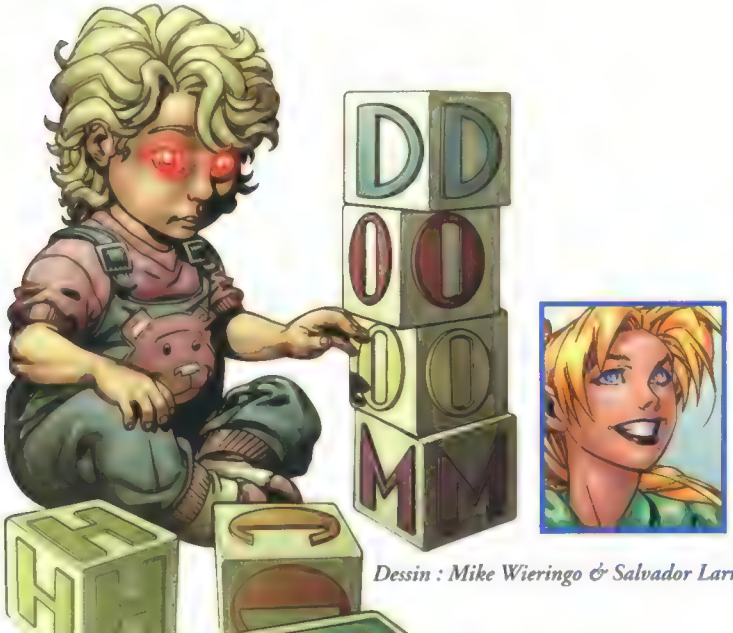
POUVOIRS/ ARMES

- Projette des champs de force
- Peut revêtir instantanément une armure stockée dans une autre dimension

Alors que l'Invisible (Invisible Woman) attend son deuxième enfant, des complications surviennent : le bébé émet des radiations. Malgré les efforts de Mr. Fantastic et de l'élite de la médecine, l'enfant vient au monde mort-né. Mais des années plus tard, il s'avère que Franklin Richards a sauvé sa sœur en l'envoyant "ailleurs".

Un jour, les Fantastiques (Fantastic Four) ont la vision d'un futur dans lequel l'Invisible et le Dr Fatalis (Dr. Doom) sont les parents d'une adolescente. En l'absence des FF, cette fille – Valeria Von Fatalis, alias Marvel Girl – remonte le temps jusqu'à notre époque et se matérialise au Pier Four. Avant que quiconque n'ait pu réagir, surgissent, Bounty aux trousses de Caledonia, de même que les Bacchae, venus kidnapper la famille et les amis des Fantastiques. Quand Caledonia se sacrifie pour libérer tout le monde, Valeria va la récupérer en enfer. Dans un premier temps, Jane rejette Valeria, mais quand Marvel Girl s'interpose lors d'un combat entre Miss Hulk (She-Hulk), l'Homme Absorbant et Titania, la vue de l'adolescente en danger persuade Jane de l'accepter au sein de la famille. L'Invisible épouse le Dr Fatalis (en fait, il s'agit de Red piégé dans l'armure de Fatalis), l'avenir de Valeria semble prendre le chemin prévu. Mais alors que la jeune fille va mettre Franklin Richards, Puppy et Caledonia en lieu sûr à Haven, Red Richards retrouve son apparence normale.

Franklin (que Valeria surnomme Sparky) et sa sœur rentrent de Haven au moment même où les Fantastiques sont aux prises avec Abraxas. Réalisant que le seul moyen de le neutraliser est de ressusciter Galactus, Valeria se sacrifie pour permettre à Franklin de ramener le dévoreur de mondes à la vie. Néanmoins, pendant le processus, Franklin métamorphose Valeria et la ramène au stade de fœtus : Jane se retrouve de nouveau enceinte. Au moment de la naissance, des complications se produisent ; Mr. Fantastic est alors prisonnier du Peuple Invisible (Hidden Ones). Désespéré, la Torche (Human Torch) se tourne vers Fatalis, qui accepte de l'aider à condition qu'il puisse choisir le prénom de l'enfant. La naissance se passe bien, et Fatalis prénomme le bébé Valeria. Quand le premier mot prononcé par leur fille est "Fatalis", les Fantastiques réalisent, mais trop tard, que le monarque de Latvérie l'a ensorcelée. Il peut voir à travers ses yeux et jeter des sorts par son intermédiaire.

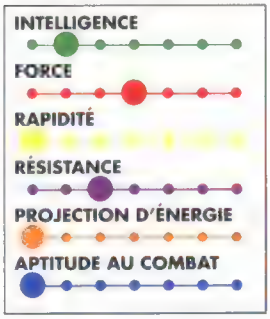


Dessin : Mike Wieringo & Salvador Larroca

ROBERTA

POUVOIRS/ARMES

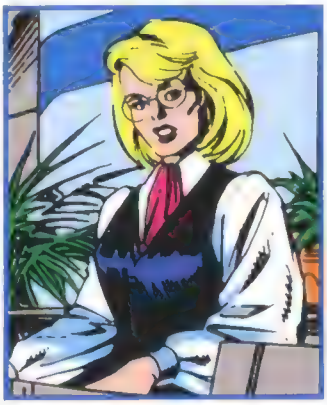
- Force surhumaine dans les bras
- Change d'apparence holographiquement



Nom français : ROBERTA
Véritable nom : Roberta
Première apparition : *FF I* #239 (1982) / Nova 105 (1986)

Taille : 1,65 m
Poids : Variable

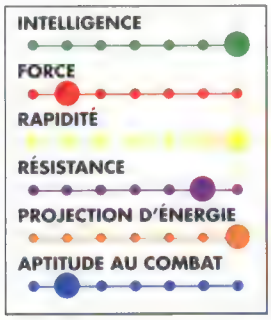
Réceptionniste robotique des Fantastiques (Fantastic Four), Roberta accueille les visiteurs et éconduit les importuns avec la même amabilité. Détruite dans l'explosion du Baxter Building provoquée par Kristoff Vernard, elle a été reconstruite pour intégrer le Four Freedoms Plaza, équipée de roues pour se déplacer. Cela lui a permis de libérer ses employeurs capturés par De'Lila. Quand les FF ont disparu lors de l'offensive d'Onslaught, Roberta est entrée au service des Thunderbolts qui lui ont offert tout un éventail d'apparences holographiques. Depuis, elle est retournée travailler pour les FF dans le nouveau Baxter Building.



ROMA

POUVOIRS/ARMES

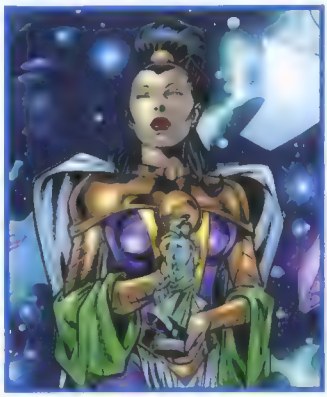
- Puissante sorcière, utilise des procédés scientifiques avancés et proches de la magie



Nom français : ROMA
Véritable nom : Roma
Première apparition : *(U.K.) CBW* #1 (1976) / Album Captain Britain (1980)

Taille : 1,80 m (variable)
Poids : 55 kg (variable)

Roma, fille de Merlin et Gardienne de l'Omnivers, protège toutes les réalités depuis la dimension de Outre-Monde (Otherworld). Quand Franklin Richards crée la Contre-Terre (Counter-Earth), Roma le perçoit comme une menace. Son agent Saturnyne envoie les Technets et le Captain Britain Corps chercher l'enfant. Émue par les supplications de la Torche (Human Torch), Roma accepte de laisser les Fantastiques (Fantastic Four) élever leur fils s'ils veillent bien à ce qu'il ne devienne pas un danger. Par la suite, elle laisse son rôle de Gardienne à Brian Braddock et fournit à Franklin toutes les informations dont il a besoin pour vaincre Abraxas. Il semblerait qu'elle ait succombé à une attaque du vilain.



ROXXON OIL

Nom français : ROXXON OIL
Première apparition : *CA I* #180 (1974) / Hulk (Flash) 23 (1982)

La Roxxon est une multinationale dont le but avoué est la domination du marché mondial de l'énergie. Pour l'atteindre, elle a recours à tous les moyens, de l'exploration de nouvelles pistes de recherche à l'élimination pure et simple de ses ennemis. Du temps de Hugh Jones, l'ancien président de Roxxon, la compagnie était sous la coupe de la Couronne du Serpent (Serpent Crown), mais la maison mère et ses filiales – dont la Brand Corporation et le Nième Commandement (Nth Command) – trempent dans trop d'affaires pour inculper un seul individu. Parmi ses plus notables réalisations, la Roxxon a créé le Nième Commandement pour explorer et exploiter d'autres dimensions, une initiative à laquelle ont mis fin Quasar et la Chose (Thing). La Roxxon a tenté d'éliminer tous les surhommes de la Terre, avant de capituler face à Captain America et Deathlok. À l'aide de son agent surhumain, Nième Homme (Nth Man), elle a également entrepris de saboter le Projet : PEGASE (Project : PEGASUS), mais la Chose et d'autres héros sont intervenus à temps pour l'en empêcher. Elle a voulu examiner l'Homme-Dragon (Dragon Man) et créer une armée de soldats synthétiques, mais Miss Hulk (She-Hulk) et la Chose veillaient au grain. Elle a en outre produit de nombreux agents surhumains, dont le Serpent Squad, les Catcheuses (Grapplers), et Deathlok.

RUINED

Nom français : LES RUINES
Première apparition : *FF III* #1 (1998) / 100% Marvel : Fantastic Four 1 (1999)

Pendant plus de onze mille ans, les Ruines – B'arr, Exalt, Martyr, Stem, Katar – sont restés piégés dans une autre dimension, sans doute à la suite du jugement des Célestes (Celestials). Récemment, alors qu'un groupe de protestataires était invité à visiter un chantier archéologique dans une tentative d'apaisement des esprits, Yvette Diamonde, leur leader, a perturbé les fouilles. En ouvrant sans le vouloir un portail, elle a permis aux Ruines de pénétrer dans notre dimension et d'investir des hôtes. Ils ont offert à Diamonde une épée destinée à les ancrer dans le plan terrestre et à lui conférer une super-force. En fait, leur plan prévoyait d'aspirer Diamonde dans le portail et de la tuer. Les Ruines ont entrepris de transformer Paris en copie conforme de leur dimension. Les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) ont scellé le portail, Paris a retrouvé son aspect normal, et Diamonde a gardé l'épée et sa super-force. Mais les Ruines ont de nouveau tenter de métamorphoser Paris en forçant Diamonde à sacrifier Margali Szardos au cours d'un rituel magique. Les Fantastiques les ont vaincus, et une explosion a détruit l'épée de Diamonde. L'agent secret français Reno a procédé à l'arrestation des hôtes.

SAINT GERMAIN

Nom français : SAINT GERMAIN
Véritable nom : Comte de Saint Germain
Première apparition :
BFF: The Storms #1 (2000) / Inédite en France

Taille :
1,83 m (variable)
Poids :
89 kg (variable)

POUVOIRS/ARMES

- Immortel
- Change de forme et de taille, absorbe la matière

Médium légendaire du XVIII[e] siècle, Saint Germain est invoqué par Dracula. Depuis sa tombe, celui-ci lui demande de se procurer le médaillon de Zarathos pour le ressusciter. Une fois aux États-Unis, le comte envoie ses jouets semi-humanoïdes voler le médaillon à Max Parrish, sa nièce Cammy Brandeis, et ses amis Jane (Sue Storm) et Johnny Storm. Saint Germain finit par les affronter lui-même. Max Parrish fusionne avec Zarathos pour devenir Ghost Rider, avant de déverser un château d'eau sur le comte et de faire disparaître sa forme élémentaire terrestre.

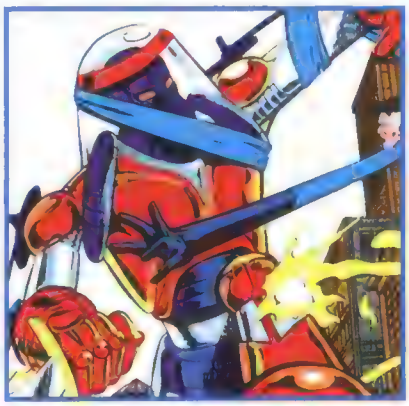
SAMURAI DESTROYER

Nom français : SAMOURAÏ DESTRUCTEUR
Véritable nom : William McLaughlin
Première apparition : *FF I* #226 (1981) / Nova 98 (1986)

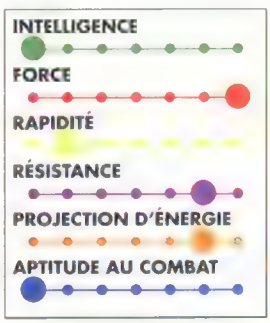
Taille : 1,90 m
Poids : 89 kg

POUVOIRS/ARMES

- Hautement résistant
- Doigts qui lancent des rafales de feu
- Épée d'énergie destructrice



Alors qu'il explore le mont Fujimoto au Japon, McLaughlin tombe sur le Sanctuaire des Disciples de la Lumière, les créateurs des Guerriers Shoguns (Shogun Warriors). Ayant découvert l'armature d'un robot de 30 mètres de haut, il en achève la construction à l'aide de pièces détachées destinées aux trois Guerriers Shoguns d'origine. Puis, réalisant que les trois autres robots (Raydeen, Combatra, Danguard Ace) risquent d'être une menace, il les détruit. Ivre de pouvoir, il utilise le robot pour accumuler des richesses. Au cours d'un combat contre les Fantastiques (Fantastic Four), il panique et déclenche des charges explosives qui anéantissent le robot et le Sanctuaire.



Nom français : LES SEPT DE SALEM
Membres : Vertigo – Pouvoir d'affecter l'équilibre
Brutacus – Force surhumaine, griffes puissantes
Reptilla – Forme reptilienne, redoutables anneaux
Vacuum – Intangibilité, création de vide, pouvoir de drainer l'énergie
Hydron – Projection d'eau pour assommer ses adversaires
Epine – Projection de pointes explosives
Gazelle – Agilité surhumaine et talents de gymnaste
Première apparition : *FF I* #186 (1977) / Nova 79 (1984)

Fils et filles de Nicholas Scratch, les Sept de Salem sont les gardiens de la communauté mystique de New Salem, la ville natale d'Agatha Harkness. Quand Scratch tente de manipuler les sorciers pour qu'ils exécutent Harkness, les Fantastiques (Fantastic Four) interviennent et triomphent des Sept de Salem. Ils affronteront les FF à deux reprises. Le résultat ? Agatha Harkness leur dérobe leurs pouvoirs. Mais ils finissent par les récupérer. Menée par Vertigo, toute la ville de New Salem se ligue contre Agatha et l'exécute. Guidés par l'esprit de celle-ci, la Sorcière Rouge et la Vision se rendent à New Salem, où ils retournent la magie des Sept contre eux et les massacrent. Tout comme l'esprit d'Agatha, les esprits des Sept survivent et s'en prennent à la Sorcière Rouge avant d'être de nouveau écrasés. Ressuscités peu après par Scratch, les Sept de Salem sont mis hors combat par les Vengeurs (Avengers).

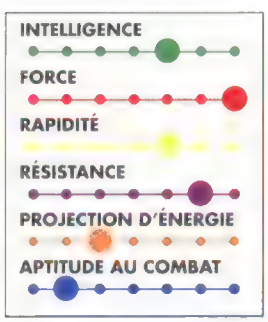
SALEM'S SEVEN

Nom français : SENTRY
Véritable nom : Robert "Bob" Reynolds
Première apparition : *SE* #1 (2000) / 100% Marvel : Sentry 1 (2001)

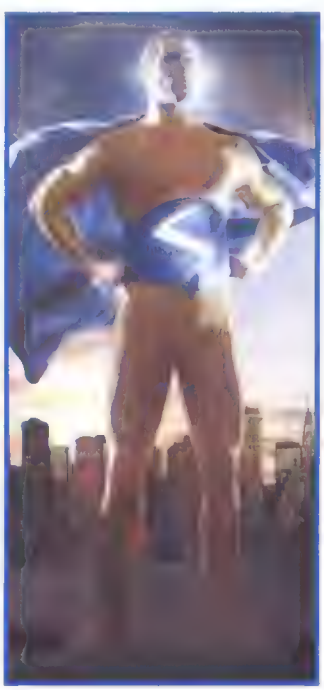
Taille : 1,83 m
Poids : 88 kg

POUVOIRS/ARMES

- Vole, projette de l'énergie
- Alimenté par l'énergie solaire
- Ordinateur pensant CLOC, tour de guet high-tech,
- Partenaire et chien de garde



Des années avant les débuts des Fantastiques (Fantastic Four), un sérum secret confère des pouvoirs au jeune Robert Reynolds. Sous le pseudonyme de Sentry, il lutte contre le mal dans la clandestinité jusqu'à l'apparition des autres héros, et notamment de Mr. Fantastic dont il devient un ami proche. Malheureusement, sous l'effet de l'abus du sérum, ses idées noires donnent corps à une créature redoutable du nom de Void. Incapable de la vaincre, Sentry demande à Mr. Fantastic d'utiliser son ordinateur CLOC pour effacer Void de la mémoire du monde. Cette opération ne peut être accomplie qu'en oblitérant aussi les souvenirs de Sentry. Reynolds oublie alors ses exploits et son sacrifice pour retrouver une vie normale, et à l'exception de Strange (Dr. Strange), le monde et les héros ne se souviennent plus de son existence. Récemment, celui-ci a retrouvé la mémoire et ses pouvoirs, de même que Void, dont la folie meurtrière a fait d'innombrables victimes. En combattant son ennemi juré, Sentry a réalisé que l'amnésie mondiale allait devoir être reconduite. Le processus répété, Void a disparu. Toutefois, de vagues souvenirs subsistent ; le monde n'a peut-être pas fini d'entendre parler de Sentry.



SENTRY

SANDMAN

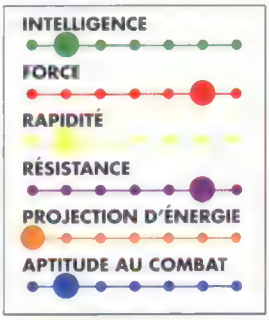
Nom français : L'HOMME SABLE
Véritable nom : William Baker
Première apparition : *ASM I* #4 (1963) / Spider-Man : L'Intégrale 1962-1963 (2002)

Taille : 1,85 m
Poids : 108 kg

Exposé à une explosion radioactive sur une plage, William Baker acquiert les mêmes propriétés que le sable sur lequel il est allongé. Après avoir combattu Spider-Man, il rejoint les Terrifics (Frightful Four). Puis il se lie d'amitié avec la Chose (Thing) et décide de revenir dans le droit chemin. Pendant des années, il fait de son mieux pour se racheter, en travaillant pour Silver Sable, puis en rejoignant les Vengeurs (Avengers). Mais dernièrement, manipulé par le Sorcier (Wizard), l'Homme Sable a repris ses activités criminelles.

POUVOIRS/ARMES

- Peut transformer n'importe quelle partie de son corps en une substance sableuse
- Modifie sa taille et sa masse en absorbant le sable environnant



SCAVENGER/ MONSTER ANDROID

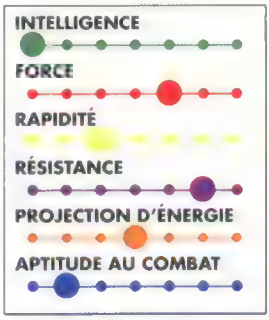
Nom français : SCAVENGER / L'ANDROÏDE GÉANT
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *FF I* #70 (1968) / Album Les Fantastiques 7 (1975)

Taille : 3,66 - 7,62 m
Poids : 4-10 tonnes

Créé pour être "l'androïde le plus puissant" du Penseur Fou (Mad Thinker), il agresse les Fantastiques (Fantastic Four) le jour où ils envoient son inventeur en prison. À l'issue d'un violent combat, Mr. Fantastic expédie l'androïde dans la Zone Négative (Negative Zone), où Annihilus le découvre et le reconstruit. Il fait de lui l'un de ses Scavengers. Mais la créature dérobe la capsule de contrôle cosmique d'Annihilus, et se transforme en un monstre redoutable, l'Androïde Géant. Obéissant à sa propre volonté, l'Androïde entreprend de retourner sur Terre. Lors d'un combat contre la Brute, les Fantastiques, Thundra et Tigra, la capsule lui est arrachée, et il est désactivé.

POUVOIRS/ARMES

- Force et résistance surhumaines
- Peut voler
- Armes diverses



NICHOLAS SCRATCH

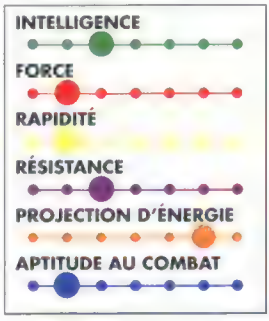
Nom français : NICHOLAS SCRATCH
Véritable nom : Probablement Nicholas Scratch
Première apparition : *FF I* #185 (1977) / Nova 78 (1984)

Taille : 1,90 m
Poids : 100 kg

Père des Sept de Salem (Salem's Seven), il incite les sorcières de New Salem à tuer sa mère, Agatha Harkness, en prétendant qu'elle a révélé leur présence au monde entier. Les Fantastiques (Fantastic Four) volent à son secours ; les sorcières se retournent alors contre celui qui leur a menti. Par deux fois, Scratch revient se venger, mais il est repoussé par Franklin Richards, puis par Gabriel Rosetti. Privé de son pouvoir, il fait alliance avec Dormammu en se faisant passer pour le maire de Centerville, la cité d'origine de Patsy Walker. Toutefois, son complot pour prendre le contrôle des enfers tourne court.

POUVOIRS/ARMES

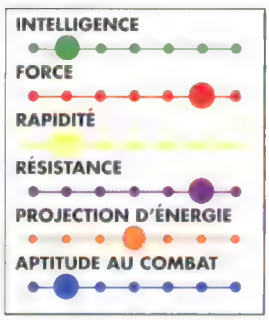
- Manipule l'énergie pour se téléporter, dresser des champs de force, animer la matière, etc.
- Peut posséder les esprits
- Grande longévité



SENTRIES

POUVOIRS/ARMES

- Taille, force et résistance surhumaines
- Senseurs
- Rafales d'énergie



Nom français : LES SENTINELLES
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *FF I* #64 (1967) / Album Les Fantastiques 6 (1975)

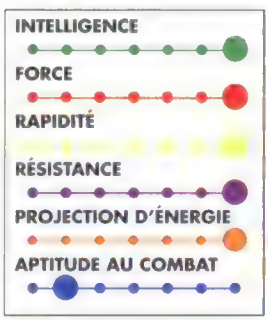
Taille : 4,57 m
Poids : 2 tonnes

Au service des Krees depuis des millénaires, les Sentinelles surveillent leurs avant-postes et participent à de nombreuses missions d'exploration. Jusque-là, quatre Sentinelles ont été découvertes sur Terre : la 459, qui a supervisé la création des Inhumains (Inhumans) et affronté Captain Mar-Vell avant de s'allier à la Légion clandestine de Blackwulf ; la 372, chargée de protéger une base kree souterraine ; la 9 168, qui a combattu les Fantastiques (Fantastic Four), tout en essayant de chasser des astronautes de la zone bleue de la Lune ; enfin, une quatrième Sentinelle, tombée entre les mains de Fatalis (Dr. Doom), l'a aidé à dérober la Corne de Protée avant d'être vaincue par les FF et Namor.

SET

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir incommensurable
- Quasiment indestructible
- Manipule les esprits



Nom français : SET
Véritable nom : Set
Première apparition : (mentionné) *CB I* #7 (1971)
Conan : L'Intégrale 1 (2004), (vu) *Marvel Feature II* #6 (1976)
Démon (Comics Pocket) 18 (1982)

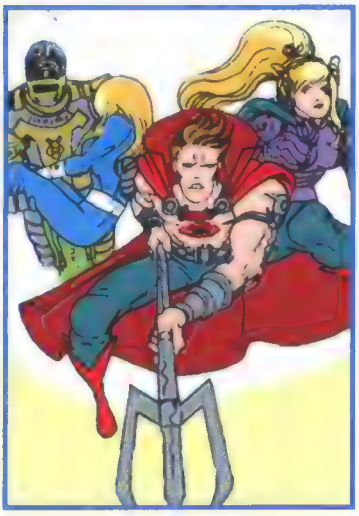
Taille : 15,24 m
Poids : 25 tonnes

Set est un ancien dieu, l'un des premiers êtres vivants apparus sur la Terre. À l'origine intangible, il s'est métamorphosé en serpent à sept têtes après des milliards d'années. Il a engendré les démons Sligguth et Damballah, créé plusieurs Hommes-Serpents, et influencé le développement du Serpent de Midgard. Set a été chassé de notre planète par Demogorge, le fils de Gaia (la Terre Mère).

Set a aidé les Hommes-Serpents et les alchimistes lémuriens d'Atra à créer la Couronne du Serpent (Serpent Crown). Celle-ci a disparu lors de la destruction de la Lémurie par les Célestes (Celestials) 18 000 avant J.-C. Durant les huit millénaires suivants, Set a été vénéré sur l'Achéron et le Styx par les disciples de Thoth-Amon, avant de se faire usurper sa place par Seth.

Ayant refait surface des millénaires plus tard, la Couronne du Serpent est passée successivement entre les mains de l'empereur lémurien Naga, des rebelles lémuriens baptisés les Anciens, et enfin de Paul Destine (Destiny, qui l'a portée comme Casque du Pouvoir, provoquant l'amnésie de Namor et la destruction d'une cité d'Atlantis). La Roxxon Oil l'a ensuite récupérée, et s'est alliée au cartel du Serpent de la Terre-S (Earth-S) pour s'approprier leur propre couronne et créer la Serpent Squad, avant de perdre les deux Couronnes lors d'un combat contre la Chose (Thing) et la Sorcière Rouge. Par la suite, pour revenir sur Terre et mettre la main sur le Projet : PEGASE (Project : PEGASUS), Set a combiné les Couronnes de 777 dimensions, détruites par Spider-Man, la Chose, Quasar et Strange (Dr. Strange). Le Lémurien Llyra et le Déviant Ghaur ont monté un complot pour rétablir Set : ils créent une immense Couronne du Serpent et de nouveaux Hommes-Serpents, manquent de sacrifier la race atlante dans la foulée et transforment sept femmes, dont l'Invisible (Invisible Woman) et Miss Hulk (She-Hulk) en épouses potentielles pour Set. Thor a également fusionné avec Demogorge pour renvoyer Set dans son royaume, tandis que l'esprit de Naga attaquait Ghaur et enfouissait la Couronne dans les entrailles de la Terre. Plus tard, une nouvelle Couronne du Serpent a été portée par Nagada, un descendant de Naga.

SHADOW HUNTERS



Nom français : LES CHASSEURS D'OMBRE
Première apparition : *FF @ 1999* / Marvel Mega 15 (2000)

Alors qu'Alyssa Moy enquête sur le Club des Damnés, le diabolique Blackheart lui inocule un virus magique. Les Fantastiques (Fantastic Four), qui ont été infectés, doivent demander l'aide de Margali Szardos et de la jeune héroïne Mechamage. Ils affrontent Blackheart dans le sanctuaire du Club, épaulés par l'exorciste Hellstorm. Ce dernier et Szardos invoquent la force des quatre éléments en utilisant les FF comme avatars, puis ils canalisent l'énergie dans Mechamage, qui s'en sert à son tour pour neutraliser leur adversaire. Mais si les FF sont purgés du virus, celui-ci reste en sommeil dans l'organisme d'Alyssa. À l'issue de cette aventure, Hellstorm, Mechamage, Szardos et Alyssa décident de former une équipe pour combattre d'autres sorciers maléfiques. Depuis, Hellstorm suit son propre chemin, Mechamage s'acharne contre Ego, Alyssa demande aux FF de l'aider à voyager dans le temps, par contre le sort de Szardos reste, lui, un mystère.

SHAMBLER

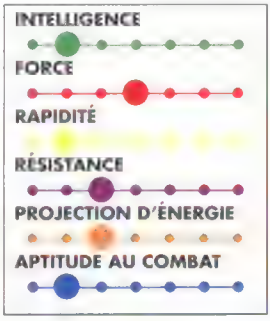
Nom français : SHAMBLER
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *MTIO* #34 (1977) / Frankenstein (Arédit/Artima) 17 (1980)

Taille : 2,82 m
Poids : 236 kg

Venu d'un monde au nom inconnu, Shambler reste piégé dans la pierre depuis 1908. Les chercheurs au service de Nighthawk, assistés de la Chose (Thing) le ressuscitent à Londres. Sans le faire exprès, la créature assomme les humains et terrifie une fillette, la petite Margaret, dont le père jure de la détruire. La Chose et Nighthawk se lancent eux aussi à sa poursuite. Tous les protagonistes se retrouvent devant un hôpital en feu. Nighthawk et Shambler évacuent les patients, tandis que la Chose éteint les flammes. Mais alors qu'il vient de sauver Margaret, Shambler est abattu par le père de la fillette.

POUVOIRS/ARMES

- Grande force et pouvoir de grimper aux murs
- Émet une fumée "incapacitante"



SHAPER OF WORLDS

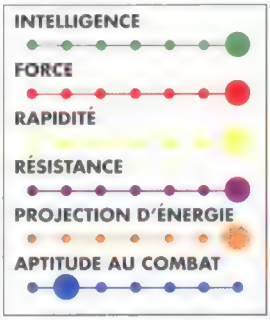
Nom français : LE FAÇONNEUR
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *IH I* #155 (1972) / Gamma 2 (1979)

Taille : 5,44 m
Poids : 5,6 tonnes

À l'origine Cube Cosmique (Cosmic Cube) conçu par les Skrulls, le Façonneur est devenu une entité bienveillante, fascinée par les rêves d'autrui, faute de pouvoir rêver lui-même. Capable de créer ses propres mondes, il restructure la réalité pour "Slugger" Johnson, donnant naissance au Warhead, et conçoit le monde médiéval Eurth en s'inspirant des idées de Prester John, de l'Étranger (Stranger), de Glorian (le fils de Gregory Gideon) et du jeune Tim. Le Façonneur sert de mentor à Glorian, et aide Kubik à évoluer par rapport à sa forme originale. Il révèle également la véritable nature du Beyonder et de l'Homme-Molécule (Molecule Man).

POUVOIRS/ARMES

- Peut remodeler la réalité (et créer des planètes entières)
- Téléportation
- Empathie



SHE-HULK

Jennifer Walters est la cousine de Robert Bruce Banner, alias Hulk. Brillante avocate installée à Los Angeles, elle instruit un dossier contre le chef de la Maggia, Nicholas Trask, lorsqu'elle est victime d'une tentative de meurtre à son domicile. Bruce, alors en visite chez Jennifer, la sauve en lui transfusant son propre sang. Puis il se change en Hulk et s'éclipse.

Jennifer se réveille à l'hôpital. Quand les tueurs de Trask s'introduisent dans sa chambre, elle s'énerve, et sous l'effet de la colère, se transforme en une créature semblable à Hulk. Sous cette forme, elle prend le nom de Miss Hulk. Pendant un temps, elle tente de s'adapter à sa nouvelle identité tout en poursuivant sa carrière d'avocate, mais très vite, elle prend plus de plaisir à être Miss Hulk que la très collet monté Jennifer.

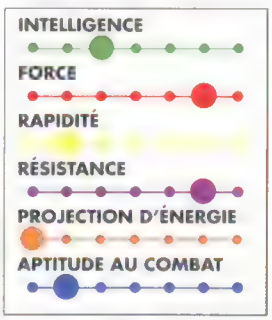
Elle intègre les Vengeurs (Avengers) et devient une amie intime de la Guêpe. Elle les accompagne également en mission à Battleworld pendant les "Guerres Secrètes". Quand la Chose (Thing) décide de rester à Battleworld, elle propose de prendre sa place au sein des Fantastiques (Fantastic Four). Dotée de la même force brute que la Chose, elle s'intègre très bien au sein de l'équipe, et une solide amitié l'unit bientôt à Red (Reed), Jane (Sue) et Johnny. Elle rencontre aussi Wyatt Wingfoot avec qui elle entretient une liaison épisodique.

Quand la Chose revient de Battleworld, Miss Hulk lui rend peu à peu sa place dans le groupe avant de réintégrer les Vengeurs. Depuis, elle est toujours restée fidèle à cette équipe, mais elle épaule les FF de temps en temps et a fait brièvement partie de la Fantastic Force.

Holden Holliway, du cabinet juridique Goodman, Lieber, Kurtzberg & Holliway, a récemment proposé à Miss Hulk d'intégrer l'équipe, à condition qu'elle exerce en tant que Jennifer Walters. Forcée de reprendre sa forme humaine normale pendant les heures de bureau, la jeune femme commence à accepter ses deux identités. Au cabinet juridique, elle est spécialisée dans les affaires surhumaines.

Nom français : MISS HULK
Véritable nom :
Jennifer Walters
Première apparition :
SSH #1 (1980) / Strange Spécial Origines 241 (1990)

Taille :
2 m ; (humaine) 1,78 m
Poids :
292 kg ; (humaine) 64 kg
Yeux :
Verts ; (humaine) marron
Cheveux :
Verts ; (humaine) bruns



POUVOIRS/ARMES

- Force et endurance surhumaines
- Capacité de faire des bonds surhumains

Dessin : Mike Mayhew

SHELLSHOCK

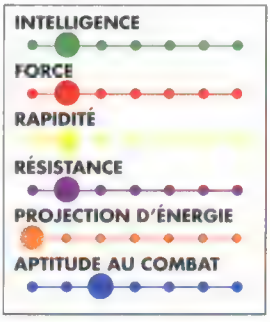
Nom français : PSYCHO-CHOC
Véritable nom : Gary Buser
Première apparition : *FF @* #5 (1967) / Strange Spécial Origines 301 (1995)

Taille : 1,75 m
Poids : 84 kg

Équipé d'une arme conçue par Psycho-Man, Psycho-Choc a tenté de conquérir la Terre avec Electrum (Livewire) et Ivan, avant d'être mis hors de combat par la Panthère Noire (Black Panther), les Fantastiques (Fantastic Four) et les Inhumains (Inhumans). Plus tard, il a aidé Electrum à dérober les sculptures d'Alicia Masters, mais la Chose (Thing) l'a assommé d'une pichenette, tandis que le gang de Yancy Street (Yancy Street Gang) court-circuitait son complice. Il a voulu se venger de la Chose alors que ce dernier était hospitalisé, mais il a dû battre en retraite devant l'Homme-Fourmi (Ant-Man). Il a été tué peu après par Scourge (Scourge of the Underworld).

POUVOIRS/ARMES

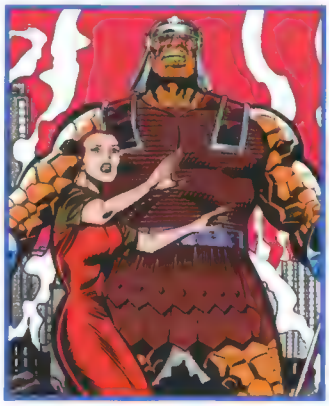
- Tireur d'élite
- Projectiles : rafales de micro-ondes, missiles à tête chercheuse, grenades au gaz



SLAVE OF SOULS

Nom français : L'ESCLAVE DES ÂMES
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *TI* #8 (1984) / Inédite en France

Taille : 1,83 m
Poids : 5 227 kg



Un jour, l'épouse d'un pharaon égyptien demande au sorcier de la Cour de damner l'âme d'un homme qui la rejette. Le châtiment est injuste, mais le sorcier obtempère, tout en se jurant de se racheter par la suite. Des siècles plus tard, l'âme de la victime se réincarne dans le corps du plus grand guerrier contemporain : la Chose (Thing). Le damné dévaste New York avant d'être ramené à la raison par Alicia Masters et de retourner au purgatoire en emmenant le sorcier avec lui.

POUVOIRS/ARMES

- Se réincarne éternellement
- Possède son hôte et le transforme pour qu'il lui ressemble

SLEEPWALKER

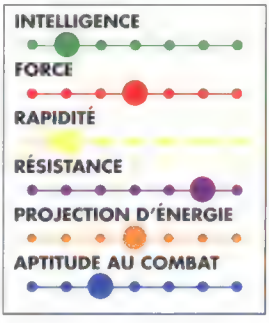
Nom français : SLEEPWALKER
Véritable nom : Imprononçable pour les humains
Première apparition : *SW* #1 (1991) / Inédite en France

Taille : 1,70 m (variable)
Poids : 64 kg (variable)

Les extraterrestres appelés Sleepwalkers gardent la dimension du Mindscape. L'un d'eux se retrouve piégé dans l'esprit d'un étudiant du nom de Rick Sheridan. Quand ce dernier dort, l'alien se rend dans notre réalité. Il se sert de ses pouvoirs pour combattre le crime et se fait surnommer Sleepwalker, le Somnambule. Malgré la sympathie que la Chose (Thing) éprouve pour lui, Mr. Fantastic se laisse convaincre par la Thought Police qu'il est un danger public. Il réalise ensuite qu'elle lui a menti. Un nouveau Sleepwalker a récemment jeté son dévolu sur l'étudiant David Daily.

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler
- Rafales altérant la matière
- Dispose d'un "imaginator" pour envoyer ses victimes dans le Mindscape



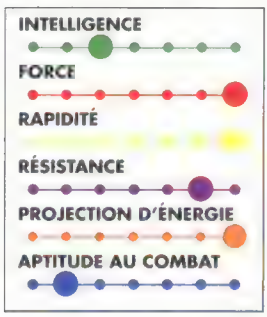
SILVER SURFER

POUVOIRS/ARMES

• Capacité de surfer dans l'espace, l'hyper-espace et d'autres dimensions sur son planeur quasi indestructible
• Force et résistance surhumaines, vitesse supersonique
• Restructure et anime la matière, guérit les êtres vivants, transmute les éléments
• Analyse/manipule toutes les formes de matière

Nom français :
LE SILVER SURFER
Véritable nom :
Norrin Radd
Première apparition :
FF I #48 (1966)
Marvel : Les Origines 2 (2003)

Taille : 1,93 m
Poids : 102 kg (variable)
Yeux : Blancs (bleus en tant que Radd)
Cheveux : Sans (sourcils noirs en tant que Radd)



Dessin : Adi Granov

SILVER SURFER

Norrin Radd est originaire de Zenn-La, une planète habitée par une race de très anciens humanoïdes. Ses parents, Jartan et Elmar Radd, se suicident alors qu'il est encore très jeune, et Norrin se console auprès de sa compagne Shalla-Bal. Mais alors que la population Zenn-Lavienne se complaît dans l'oisiveté et l'hédonisme, Norrin a soif de connaissances et de conquêtes. Le jour où **Galactus** menace de dévorer Zenn-La, Norrin le supplie d'épargner sa planète, lui proposant en échange de devenir son héraut et de lui fournir sa nourriture. Galactus accepte et le transforme en Silver Surfer. Avec le temps, alors que les mondes inhabités se raréfient, Galactus modifie la personnalité de son héraut pour que le sacrifice d'autres races ne lui pose pas de problèmes de conscience.

Un jour, le Surfer découvre la Terre, malgré les efforts d'**Uatu** pour la dissimuler. Galactus s'apprête à la dévorer, quand **Alicia Masters** persuade le Surfer de la grandeur des êtres humains. Ému par sa plaidoirie, Norrin fait alliance avec les Fantastiques (**Fantastic Four**) pour combattre son maître. Forcé de quitter la Terre, Galactus punit son héraut en entourant la planète d'une barrière d'énergie qui empêche le Surfer de regagner l'espace.

Prisonnier sur Terre, l'innocent et crédule Surfer est victime de la fourberie du Dr Fatalis (**Dr. Doom**), qui lui vole son pouvoir avant de le perdre en s'écrasant contre la barrière de Galactus. De plus en plus horrifié par la cruauté de l'homme envers ses semblables, le Surfer tente d'unir l'humanité contre un ennemi commun : lui-même. **Mr. Fantastic** parvient à affaiblir provisoirement Norrin, qui renonce à combattre l'humanité. À plusieurs reprises, les FF l'aident même à repousser Galactus, revenu sur Terre pour récupérer son héraut.

À la longue, le Surfer finit par apprécier la droiture de certains terriens, comme Al B. Harper. Quant à ses ennemis, ils ont pour noms **Dracula**, Ludwig Von Frankenstein, le Fantôme du Hollandais volant, et surtout Méphisto (**Mephisto**), qui tente d'assujettir son âme, allant même jusqu'à se servir de sa bien-aimée Shalla-Bal. Le Surfer se fait de nouveaux amis quand il participe à la création des Défenseurs (**Defenders**) avec Strange (**Dr. Strange**), **Hulk** et **Namor** : ensemble, ils repoussent d'innombrables menaces, et neutralisent les Vengeurs (**Avengers**) alors qu'ils sont sous l'emprise du dieu asgardien **Loki** et du sorcier **Dormammu**.

Dessin : Joe Jusko

Quand le Surfer parvient enfin à franchir la barrière de Galactus grâce à Mr. Fantastic, il découvre que son maître s'est vengé de sa trahison en dévastant Zenn-La. Les Zenn-Laviens ont survécu, mais la planète n'est plus habitable. Norrin apprend aussi que Méphisto a enlevé Shalla-Bal. Ainsi retourne-t-il sur Terre, mais Méphisto renvoie la jeune femme sur Zenn-La. Le Surfer réussit néanmoins à lui donner une partie de son énergie cosmique pour qu'elle reconstruise Zenn-La.

Après d'innombrables aventures et une alliance avec l'Homme-Molécule (**Molecule-Man**) contre le **Beyonder**, le Surfer quitte à nouveau la Terre avec l'aide de Red Richards. Cette fois, il se réconcilie avec Galactus, qui lui rend sa liberté. Le Surfer explore l'espace, déjoue les complots des Doyens de l'Univers, se bat au côté des **Skrulls** pendant la guerre **kree** / skrull, fait équipe avec les héros de la Terre contre **Thanos**, Nébula, Thor devenu fou, **Magus**, la Déesse (**Goddess**) et Rune. Il retrouve Shalla-Bal, mais découvre que la dévotion de sa bien-aimée pour Zenn-La leur interdit de renouer leur relation. Il se lie avec **Mantis** et **Nova** (Frankie Raye). Avec l'aide d'autres hérauts de Galactus, il se bat contre Morg et le neutralise, trop tard toutefois pour sauver Nova.

Le Surfer assiste à la destruction apparente de Méphisto et de Galactus. Il est temporairement exilé dans la dimension des Blackbodies, où son corps est investi par la Silver Legion. Avec **Quasar** et Beta Ray Bill, il forme les Star Masters pour contrer la tentative de génocide de la race Axi-Tun. Puis il revient sur Terre, où il s'éprend d'Alicia ; elle l'accompagne dans l'espace et dans d'autres dimensions, où ils croisent le Coroner, Tenebrae, Mergence et **Psycho-Man**. Peu après, le couple s'allie aux héros de la Terre et d'autres mondes pour combattre Galactus. Le Surfer aide aussi les humains à triompher des Thanosis – les sosies de Thanos – du très puissant pharaon Akhenaton (**Akhenaten**) et d'autres menaces.

Depuis, convaincu que l'humanité est condamnée à s'autodétruire, le Surfer s'est associé à une race extraterrestre, les Annunakis, pour apprendre à de jeunes humains au vaste potentiel à reconstruire la Terre après sa fin qu'il juge imminente.

Le bruit court que Zenn-La a été détruite il y a longtemps par une redoutable entité baptisée l'Autre, et qu'elle n'est plus qu'une illusion entretenue par Galactus. Cependant, les innombrables interactions entre Shalla-Ball, les Zenn-Laviens, les terriens et d'autres mondes démentent cette rumeur.

Dessin : Sean Chen

SKRULLS

Dessin : Carlos Pacheco

Nom français : LES SKRULLS
Première apparition : *FF I* #2 (1962)
Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Race extraterrestre dont l'empire interstellaire est l'un des plus anciens de la galaxie d'Andromède, les Skrulls sont des semi-reptiliens – deux fois plus forts que les humains – et qui vivent en moyenne 210 ans. Ils sont encore au premier stade de leur développement quand les Célestes (Celestials) débarquent sur leur planète, Skrullos, pour créer des sous-espèces comme les Déviants et les Éternels. Les Déviants, capables de prendre n'importe quelle forme, dominent bientôt la planète, et éliminent les Skrulls normaux et les Éternels (un seul Skrull normal, le premier Skrull, a survécu jusqu'à notre époque). Puis une faction minoritaire des Déviants forme les Spectres Noirs (Dire Wraiths).

Après s'être lancés dans la conquête spatiale, les Skrulls Déviants mettent à profit leurs pouvoirs métamorphes pour asservir d'autres mondes et bâtir un empire. Il y a environ dix millions d'années, les Skrulls pénètrent dans la Voie lactée et atterrissent sur la planète Hala, où ils organisent une compétition entre les Krees et les Cotatis pour déterminer la race dominante. Quand ils choisissent les Cotatis, les Krees tuent les vainqueurs et les conquérants skrulls. La nouvelle du massacre met très longtemps à atteindre Skrullos. Dans l'intervalle, les Krees font des progrès technologiques et commencent à attaquer les avant-postes skrulls, attisant entre les deux races une haine qui perdure à ce jour.

Les savants skrulls créent le premier Cube Cosmique (Cosmic Cube), auquel ils confèrent un immense pouvoir. Celui-ci finit par acquérir une conscience, et en dévastant la galaxie d'Andromède, fait régresser l'Empire skrull au stade de la barbarie. Ce Cube devient alors le Façonneur (Shaper of Worlds).

Il y a 100 000 ans, le siège de l'Empire skrull a été transféré sur Tarnax IV pour des raisons stratégiques. Au siècle dernier, les Skrulls ont pu constater l'évolution rapide de l'humanité. Leurs premières investigations remontent à l'époque de la Prohibition et ont conduit à l'établissement de Kral. En 1947, un vaisseau skrull s'écrase sur la Terre ; son lieutenant deviendra le héros Effigy, de la Première Ligne. La présence des envahisseurs skrulls est découverte par 3-D Man et Marvel Boy. Au cours des décennies suivantes, les Skrulls continuent à explorer la Terre, jusqu'à ce que Zankor, frappé d'amnésie, révèle son existence à l'étudiant Red Richards (Reed Richards). Une invasion à grande échelle est organisée à l'époque, mais la flotte tout entière est anéantie par la Première Ligne.

Quand les Fantastiques (Fantastic Four) acquièrent leurs pouvoirs, les Skrulls tentent immédiatement de discréditer les héros, mais ils sont battus en brèche et métamorphosés en ruminants à King's Crossing. Quant au Super-Skrull, conçu spécialement pour vaincre les FF, il échoue régulièrement dans sa mission. Parallèlement, les conflits entre les Krees et les Skrulls dégénèrent en guerre totale, et la trêve obtenue par les Vengeurs (Avengers), Captain Mar-Vell et Rick Jones est de courte durée. Les Skrulls continuent aussi à harceler les FF par le biais de Prime Ten, Skrull X et d'autres agents. Ils les font même passer en jugement et les condamnent à mort par vieillissement accéléré, mais les héros inversent le processus. Sur ces entrefaites, R'klll, l'épouse de l'empereur Dorrek, assassine son mari et prend sa place.

Par la suite, **Galactus** dévore Tarnax IV, tuant dans la foulée R'klll, la princesse Anelle, et la plupart des membres du gouvernement. Une violente guerre civile éclate alors, cinq gouverneurs skrulls s'autoproclament empereurs. Une bombe à hyper-ondes, activée par **Zabyk**, piège tous les Skrulls dans la forme qu'ils ont, neutralisant leurs pouvoirs métamorphes. L'événement déclenche une autre guerre kree / skrull, mais avec l'aide du **Silver Surfer**, les Skrulls obtiennent une trêve. S'Byll est sacrée impératrice, et parvient à rendre à ses sujets leurs pouvoirs métamorphes.

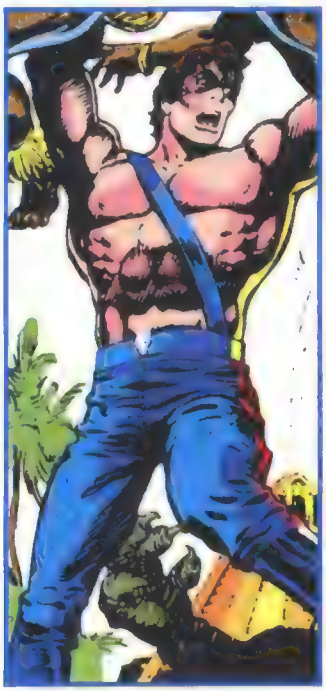
Malgré cela, différentes factions se disputent encore le pouvoir, dont celle de l'Intelligencia, version skrull de l'Intelligence Suprême (**Supreme Intelligence**). Assoiffés de pouvoir et de conquêtes, les Skrulls sont présents partout où se déroulent des conflits, infiltrant les gouvernements et les organisations de la Terre et d'autres planètes.

Dessin : Jack Kirby

SKULL THE SLAYER

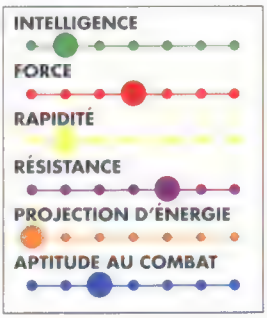
Nom français : SKULL LE PRISONNIER DU TEMPS
Véritable nom : Lt James Patrick Scully
Première apparition : *STS* #1 (1973) / Titans 5 (1976)

Taille : 1,88 m
Poids : 114 kg



POUVOIRS/ARMES

- Champ de force pare-balles
- Pilote chevronné, entraînement au combat



En rentrant chez lui après des années de détention comme prisonnier de guerre, Scully tue accidentellement son frère avant de s'enfuir aux Bermudes où il est arrêté. Pris dans un vortex, l'avion qui le rapatrie est aspiré dans un portail spatio-temporel et s'écrase de l'autre côté. Scully et les autres passagers survivants – le physicien Raymond Corey, son assistante Ann Farrow Reynolds et Geoffrey Turner – se retrouvent piégés dans la distorsion temporelle du Triangle des Bermudes. Créée par les extraterrestres de Scorpius, la distorsion est surveillée par Slitherogue depuis sa Tour du Temps, qui renferme un échantillonnage des ères terrestres – peuplées par des robots. Scully met une ceinture qu'il trouve sur un squelette alien et acquiert des pouvoirs. Il terrasse Slitherogue et détruit la Tour, avant d'être impliqué dans une lutte de pouvoir entre Viracocha, un soldat américain de la Seconde Guerre mondiale, et le prêtre Jaguar (Jaguar Priest), un disciple du dieu aztèque Tezcatlipoca. Quand son avion est englouti dans le même vortex, la Chose (Thing) aide Scully à construire un vaisseau pour s'échapper, repoussant le prêtre Jaguar avec l'aide de Mr. Fantastic. Incapable de se débarrasser de sa ceinture, Scully, devenu Blazing Skull, intègre les troupes de choc du Dr Druid. Quand il retrouve son apparence, il est engagé comme garde du corps par Bailey Mathius.

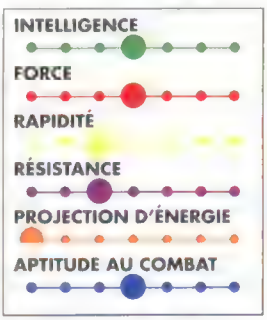
SPIDER-MAN

Nom français : SPIDER-MAN
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *AF I* #15 (1962) / Spider-Man : L'Intégrale 1962-1963 (2002)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force, agilité, rapidité, équilibre et réflexes surhumains
- Capacité de grimper aux murs
- Sens d'araignée l'avertissant d'un danger
- Lance-toiles



Peu après les débuts des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Spider-Man fait son apparition dans le monde du spectacle. La morsure d'une araignée radioactive lui a, en effet, conféré des pouvoirs surhumains qu'il ne met pas au service d'autrui. Jusqu'à l'assassinat de son oncle par un criminel qu'il n'a pas jugé bon d'arrêter. Aussi décide-t-il de combattre le crime. Il s'adresse aux FF pour qu'ils l'emploient comme salarié, ignorant que l'équipe est entièrement bénévole. Cette première rencontre houleuse rend les relations difficiles et exacerbe la rivalité adolescente entre Spider-Man et la Torche (Human Torch). Peu à peu, le Tisseur gagne la confiance des FF et l'amitié de Johnny Storm.

Au côté des FF, Spider-Man combat les Terrifics (Frightful Four), le Maître des Maléfices (Puppet Master) et les envahisseurs d'Attuma. Il s'allie tour à tour avec chaque membre de l'équipe pour repousser des ennemis allant de Morgan – un caïd du crime – à Thanos. En retour, les FF l'aident à neutraliser le costume alien devenu Venom et à guérir sa tante malade. Bien qu'aucun des FF ne connaisse la véritable identité de Spider-Man, son courage et son dévouement ne font aucun doute pour eux.

SPHINX

Mutant égyptien, Anath-Na Mut est nommé sorcier officiel du pharaon Ramsès II vers 1275 avant J.-C. Chassé dans le désert pour avoir été mis en échec par Moïse, il découvre la pierre magique Ka, qui le plonge dans le coma. Il reste dans cet état des mois durant, veillé par une femme paria. Pendant ce temps, la pierre le recrée en Sphinx et lui confère d'immenses pouvoirs ainsi que l'immortalité. Quand il reprend connaissance, le Sphinx rencontre son alter ego venu du futur. Ils coopèrent pour concevoir un dispositif apte à recréer la pierre Ka dans le futur, après sa destruction annoncée. Ce souvenir est effacé de la mémoire d'Anath-Na Mut tandis que son incarnation future s'endort pour se réveiller des siècles plus tard.

Après avoir parcouru la Terre pendant des centaines d'années, le Sphinx est las de vivre, mais la pierre Ka l'empêche de mettre fin à ses jours. En sondant les esprits qu'il croise, il découvre l'existence de la planète Xandar et de Quasimodo, l'ordinateur vivant. Avec l'aide de Nova (Richard Rider), il se rend sur Xandar au moment où les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) aident les Xandariens à repousser une invasion skrull (Skrulls). Le Sphinx absorbe toutes les connaissances accumulées par l'ordinateur central de la planète afin de s'en servir pour contrer la pierre Ka. Puis, renonçant à se suicider, il retourne sur la Terre pour la détruire. Incapables de l'arrêter, les Fantastiques contactent Galactus, qui détruit la pierre Ka, triomphe du Sphinx et le renvoie dans le passé où il rencontre son ancien alter ego, et le cycle recommence.

Plongé dans le sommeil pendant plusieurs siècles après son retour dans l'ancienne Égypte, le Sphinx finit par se réveiller et entreprend de reconstituer la pierre Ka. La Chose (Thing) intervient pour l'en empêcher, et en voulant se venger de lui, le Sphinx est tué par le Maître des Maléfices (Puppet Master) qui détruit la pierre.

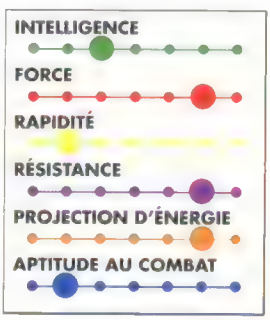
Affectée elle aussi par l'exposition à la pierre Ka, la femme paria, qui a pris soin du Sphinx des siècles plus tôt, se réincarne d'une époque à l'autre, conservant les souvenirs de chacune de ses vies. Elle recrée la pierre Ka, devient le second Sphinx et fabrique une Terre alternative où le Sphinx et elle filent le parfait amour, jusqu'au jour où elle doit capituler devant les New Warriors.

Le Sphinx original s'attaque à ces derniers, puis à la femme accusée de lui avoir volé la pierre Ka. Les deux Sphinx se battent, réalisent la vacuité de leur vie et fusionnent pour ne former qu'un seul Sphinx.

À différentes époques, le Sphinx a été visité par Sayge, ou Veritas, un être mystérieux symbolisant la vérité, qui l'a accablé de prédictions. Le mystère de Sayge reste par contre entier à ce jour.

Nom français : LE SPHINX
Véritable nom :
(mâle) Anath-Na Mut
(femelle) Meryet Karim
Première apparition :
(mâle) *Nova I* #6 (1977) / Nova 6 (1978)
(femelle) *New Warriors I* #4 (1990)
Spécial Strange 78 (1992)
(fusion) *New Warriors I* #50 (1994)
Spécial Strange 108 (1996)

Taille : 2,13 m/1,78 m/1,93 m (mâle/ femelle/ fusion)
Poids : 204 kg/127 kg/173 kg
Yeux : Sans/Noirs/Noirs
Cheveux : Rouges/Verts/Jaunes



POUVOIRS/ARMES

- Immortel
- Télépathe
- Capacité de voler et voyager dans l'espace
- Projection d'énergie

Dessin : Paul Neary

STARBLASTERS

Nom français : STARBLASTERS
Première apparition :
Q #47 (1993) / Inédite en France

Codabac, Fabrikant, Insidio, Kreeg, Nygorn, Skar, Skeletron, Threkker, Trieste, Xlyym et Zardok sont des mercenaires aliens venus sur Terre pour s'approprier la Star Brand, une source d'énergie extraterrestre détenue par Kayla Ballantine, la petite amie de Quasar. Pour détourner l'attention des héros terriens, ils délogent la Lune de son orbite terrestre et enlèvent Kayla. Sur ordre de Skeletron, Xlyym crée une autre diversion : il menace de détruire la planète bleue à l'aide d'un propulseur planétaire. Il est mis en échec par Namor et est les Fantastiques (Fantastic Four), et tué par Tamara Rahn, dont le peuple a été asservi par les Starblasters.

À la tête d'une équipe formée d'Hyperion, Flèche Noire (Black Bolt), Binaire, Captain Marvel (Photon), Darkstar, Vanguard, Ikaris et Perun, Quasar part dans l'espace pour secourir Kayla, mais il ne parvient pas à empêcher l'Étranger (Stranger) de mettre la main sur la Star Brand. Par la suite, l'Étranger et Skeletron se disputent son pouvoir. Par la suite le Tribunal Vivant isole la Terre du Nouvel Univers dans la dimension de la Terre-616 (Earth-616) pour éviter toute nouvelle contamination par la Star Brand. Abandonnés dans l'espace par Skeletron, les Starblasters sont exilés sur Terre par le Conseil Intergalactique pendant "Maximum Security" et opposés à la Winter Guard en Russie.

STRANGER

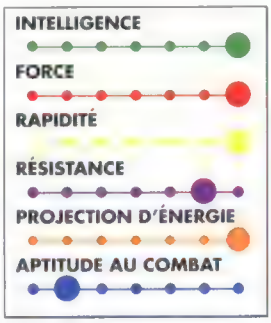
Nom français : L'ÉTRANGER
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *XM I* #11 (1965) / Spidey 27 (1982)

Taille : Variable
Poids : Variable

L'Étranger prétend être fait de l'énergie combinée de tous les habitants de Gigantus. Il affirme aussi avoir détruit accidentellement le champion des Gigantiens, et représenter tout ce qui n'est pas incarné par Éternité dans l'univers. Le tout-puissant Tribunal Vivant considère l'Étranger comme sa quatrième face. L'Étranger a plusieurs fois essayé de détruire la Terre. Lors de sa dernière tentative, contrée par le Silver Surfer, le sacrifice d'Al Harper l'a convaincu de la valeur innée de l'humanité. L'Étranger a croisé la route des Fantastiques (Fantastic Four) quand il a battu Mastermind (Over-Mind), l'ennemi des Gigantiens. Il a kidnappé la Chose (Thing) et Hulk pour qu'ils l'aident à empêcher Pluton (Pluto) de compromettre la stabilité de l'univers ; il s'est allié à Quasar pour endiguer une épidémie décimant les Gardiens ; et il s'est battu au côté des héros terriens et des forces de l'univers contre Thanos et le Gant de l'Infini. Il a aussi manipulé à ses propres fins la mutation de l'humanité, capturé des surhommes pour les étudier, et affronté des créatures cosmiques pour s'approprier des armes au pouvoir immense. L'Étranger reste un mystère pour l'humanité, qui a bien du mal à comprendre les mobiles d'un être que même Kubik, forme évoluée du Cube Cosmique (Cosmic Cube), décrit comme "une énigme pour tous, y compris pour lui-même".

POUVOIRS/ARMES

- Force incommensurable
- Immense pouvoir cosmique et psionique
- Conversion et transmission de la matière
- Déplacements interstellaires



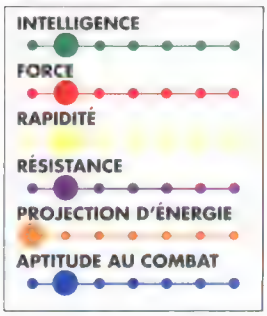
SORCERER

Nom français : SORCERER
Véritable nom : Dorian Murdstone
Première apparition : *ST I* #109 (1963) / Inédite en France

Taille : 1,68 m
Poids : 73 kg

POUVOIRS/ARMES

- Utilise une boîte de Pandore pour libérer des lutins contrôlant les émotions, le froid, la chaleur, ou provoquant paralysies et maladies



Ermite excentrique vivant reclus dans la banlieue de New York, le Sorcerer dispose d'une collection de grimoires et d'accessoires magiques. Quand la Torche (Human Torch) l'empêche de lâcher ses chiens de garde sur des enfants qui se sont introduits dans sa propriété et se moquent de lui, il se venge sur le monde entier. Il ouvre sa boîte de Pandore et libère des lutins qui braquent des banques et des bijouteries. Il triomphe de la Torche. Celui-ci parvient toutefois à lui arracher la boîte et va la jeter en pleine mer. Entretemps, le lutin Peur a inspiré une telle terreur au Sorcerer qu'il ne menace plus personne.

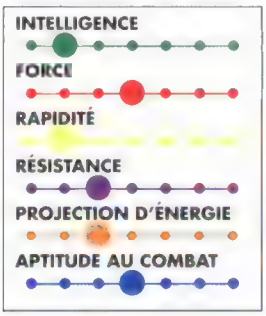
SPIDER-WOMAN

Nom français : SPIDER-WOMAN
Véritable nom : Jessica Drew
Première apparition : *MS I* #32 (1977) / Nova 34 (1980)

Taille : 1,75 m
Poids : 58 kg

POUVOIRS/ARMES

- Rafales bioélectriques
- Adhère aux parois
- Immunisée contre les poisons



En tant que première Spider-Woman, Jessica rencontre la Chose (Thing) quand l'Hydra se sert de son sang pour transformer Alicia Masters en une sorte de monstre arachnéen. Jessica, la Chose et l'Invisible (Invisible Girl) sauvent Alicia, mais Modred efface cet incident de la mémoire de Ben Grimm et de l'artiste. Alors qu'elle traque le Pirate (Atom-Smasher), Jessica sacrifie ses talents guérisseurs pour secourir Giant-Man, contaminé par des radiations. Par la suite, elle perd provisoirement ses autres pouvoirs surhumains et renonce à sa carrière de super-héroïne après avoir affronté Morgane (Morgan Le Fay). Reconvertie en détective privée, elle vient de rejoindre la nouvelle équipe des Vengeurs (Avengers).

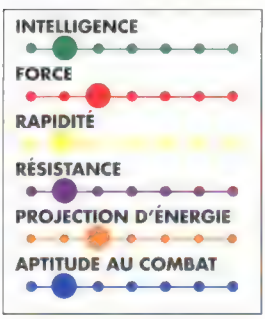
SPINNERETTE

Nom français : SPINNERETTE
Véritable nom : Solon Stabilizer
Première apparition : *FF I* #237 (1981) / Nova 104 (1986)

Taille : 2,74 m
Poids : 146 kg

POUVOIRS/ARMES

- Prévient le vertige en apesanteur
- Cause le vertige sur la Terre



Spinnerette de la race Solon est envoyée sur Terre pour refaire le plein de sa navette spatiale. Enivrée par l'oxygène terrestre, elle échoue parmi des S.D.F. Pensant que l'alien a besoin d'argent pour reprendre son voyage, ils décident de l'aider en se servant d'elle pour cambrioler des bijouteries. Quand Mr. Fantastic et l'Invisible (Invisible Woman) interviennent, Spinnerette s'affole et se déchaîne contre eux, jusqu'à ce que Jane parvienne à la calmer en bloquant son absorption d'oxygène. Jane et Red refont le plein de sa navette, et Spinnerette repart vers sa mystérieuse destination.

STAAK THE EVOLVER

Nom français : STAAK L'EVOLVER
Véritable nom : Staak
Première apparition : *TF* #3 (2002) / Marvel Heroes Hors Série 15 (2003)

Taille : 1,83 m
Poids : 64 kg

Staak est une guerrière Kree conçue pour exister sous forme d'œuf jusqu'à ce qu'elle ait puisé la force d'un hôte. Glissée par les Krees dans la nourriture de la Chose (Thing), Staak a émergé du corps de Ben Grimm sous sa forme adulte. Aidée par son monstrueux Kree-Kowl, sorti d'un autre œuf, elle a mené l'assaut des Krees contre Paibok et ses Skrulls pour prendre possession du Gardien Talmadge. Mais la Chose a défendu ce dernier et battu Staak ainsi que son Kree-Kowl, provoquant leur régression au stade ovoïde.

POUVOIRS/ARMES

- Rafales d'énergie
- Coursier Kree-Kowl

FRANKLIN STORM

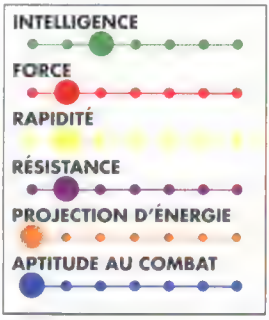
Nom français : FRANKLIN STORM
Véritable nom : Dr Franklin Storm
Première apparition : *FF I* #31 (1964) / Album Les Fantastiques 33 (1984)

Taille : 1,88 m
Poids : 93 kg

Le père de Jane (Sue) et Johnny était un éminent chirurgien jusqu'à la mort de sa femme dans un accident de voiture. Dès lors, sa vie bascule. Il se met à dilapider son argent au jeu et finit par tuer un de ses créanciers. Après des années de prison, il s'évade. Il se rend peu après pour pouvoir opérer sa fille grièvement blessée. Incarcéré de nouveau, les Skrulls l'enlèvent et envoient l'Homme Invincible (Invincible Man) prendre sa place. Franklin est ensuite renvoyé sur Terre avec une bombe sanglée sur la poitrine. En choisissant de se sacrifier en se faisant exploser, Franklin sauve ses enfants mais perd la vie.

POUVOIRS/ARMES

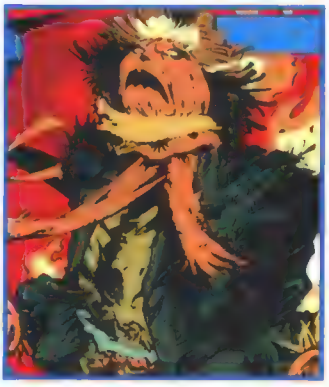
- Chirurgien de renommée mondiale



STRAW MAN

Nom français : L'HOMME DE PAILLE
Véritable nom : Inconnu ; alias Scarecrow, Guardian, Skirra Corvus
Première apparition : *DN* #11 (1975) / Inédite en France

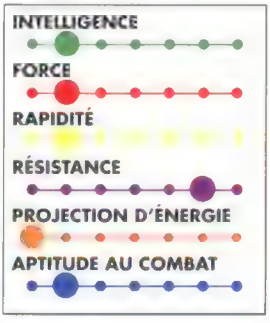
Taille : 1,78 m
Poids : 27 kg



Maître de la peur originaire d'une dimension magique inconnue et arrivé sur la Terre via une peinture, il se crée un nouveau corps de paille le cas échéant. Depuis des siècles, il est en lutte contre le démon Kalumai et sa secte, et plus récemment, il est entré en conflit avec David et Jess Duncan et Harmony Maxwell. Lors d'une exposition d'Alicia Masters, la Chose (Thing) l'a aidé à vaincre l'hôte de Kalumai et à détruire le portail par lequel le démon accède à notre planète. l'Homme de Paille s'est allié à Strange (Dr. Strange), Clea et Daredevil pour déjouer les plans de conquête de la Terre des autres Seigneurs de la Peur.

POUVOIRS/ARMES

- Inspire la peur ; immortel ; crée de nouveaux corps de paille s'il est détruit ; quasi invulnérable, sauf au feu ; invoque et contrôle les corbeaux.



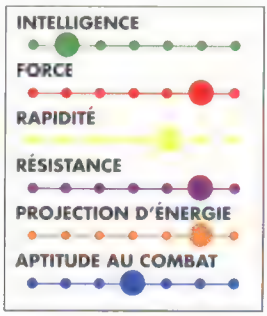
SUPER-SKRULL

Nom français : LE SUPER-SKRULL
Véritable nom : Kl'rt
Première apparition : *FF I* #18 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : 1,83 m
Poids : 264 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine, élasticité, capacité de voler, de se rendre invisible et de manipuler le feu
- Hypnotiseur
- Métamorphe



Après la défaite infligée par les Fantastiques (Fantastic Four) à un bataillon d'envahisseurs skrulls (Skrulls), l'empereur Dorrek investit une fortune pour créer un super-guerrier. Alimenté par un rayon interstellaire, le Super-Skrull a les pouvoirs combinés des Quatre Fantastiques. Mais quand il les affronte pour la première fois, Mr. Fantastic identifie sa source d'énergie et la brouille, le privant ainsi de ses pouvoirs. Les Skrulls le rechargent et le renvoient à l'assaut des Fantastiques, déguisé en Franklin Storm. Mr. Fantastic découvre la supercherie et le réexpédie sur sa planète, mais le père de Jane (Sue) et Johnny trouve la mort durant l'opération. En raison de ses liens avec feu l'empereur Dorrek et de ses défaites répétées face aux Fantastiques et autres héros terriens (dont Thor, Spider-Man, Tigra, Sasquatch d'Alpha Flight, Hulk et Captain Mar-Vell), le Super-Skrull tombe en disgrâce. Néanmoins, sa loyauté envers sa race et l'étendue de ses pouvoirs lui valent de reprendre régulièrement du service. Entre deux missions, le Super-Skrull s'amuse à vivre parmi les humains sous l'identité de Lon Zelig, un spécialiste des effets spéciaux pour le cinéma.

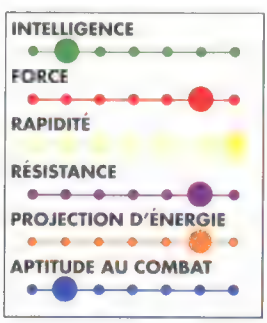
TERRAX

Nom français : TERRAX
Véritable nom : Tyros
Première apparition : *FF I* #211 (1979) / Nova 91 (1985)

Taille : 1,93 m
Poids : 1 249 kg

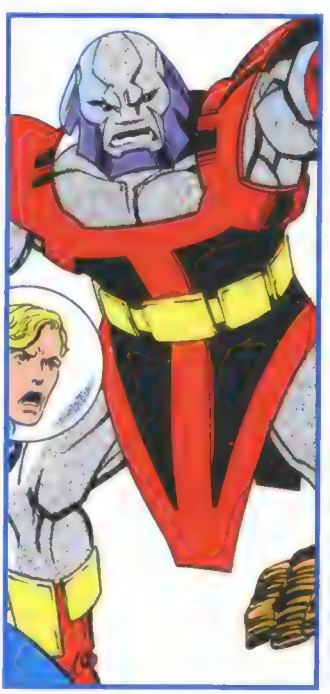
POUVOIRS/ARMES

- Force, énergie et résistance surhumaines
- Capacité de voler
- Manipule la terre et la pierre
- Génère des séismes
- Provoque de l'énergie cosmique grâce sa hache



Tyros, dictateur des Lanlaks de la planète Birij, est contraint par les Fantastiques (Fantastic Four) à devenir Terrax, le nouveau héraut de Galactus. Une fois investi du pouvoir cosmique de Galactus, Terrax attaque les FF, responsables de sa servitude forcée, mais il essuie une défaite. Il continue à servir Galactus contre son gré. Las il le prive de nourriture pour l'affaiblir. Ensuite, il le conduit sur notre planète en espérant que les héros terriens l'élimineront à sa place. Galactus lui reprend son pouvoir et le laisse pour mort.

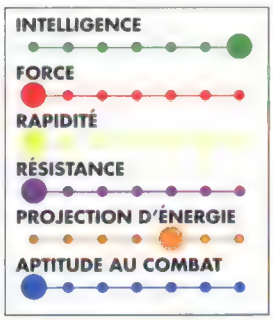
Terrax est découvert dans un hôpital par le Dr Fatalis (Dr. Doom), qui lui rend une partie de son pouvoir pour qu'il détruise les Fantastiques. La procédure utilisée finit par consumer Terrax de l'intérieur alors qu'il est aux prises avec le Silver Surfer. Accidentellement ressuscité par des chercheurs de Genetech travaillant sur le site de sa destruction, Terrax part explorer les étoiles, désormais libéré de l'emprise de Galactus. Il forme une brève alliance avec d'anciens hérauts pour combattre Morg.



SUPREME INTELLIGENCE

Nom français :
L'INTELLIGENCE SUPRÊME
Véritable nom :
Suprême Intelligence
Première apparition :
FF I #65 (1967) / Album Les Fantastiques 6 (1975)

Taille : Variable
Poids : Variable
Yeux : Jaunes
Cheveux : Verts



L'Intelligence Suprême est un immense ordinateur cybernétique/organique abritant les cerveaux des meilleurs savants, hommes d'État et philosophes de l'histoire des Krees. Conçu en l'an 4538 (vers 990-750 avant J.-C. dans la chronologie terrestre) par le Conseil Scientifique kree pour participer à la création d'un Cube Cosmique (Cosmic Cube), il refuse de remplir sa fonction après avoir analysé les dangers inhérents à une telle construction. Le Supremor ("Organisme Suprême") passe les deux siècles suivants à acquérir du pouvoir avant de devenir le chef absolu de l'Empire en 4791, une position qu'il occupe encore de nos jours.

Les Krees entrent pour la première fois en contact avec les humains de notre époque quand les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) triomphent de la Sentinelle 459 (Sentry #459), chargée de surveiller les terriens et de garder une cache d'armes. Le Supremor envoie Ronan l'Accusateur (Ronan the Accuser) venger la destruction de la Sentinelle. Ce dernier échoue. Une délégation de soldats krees vient donc en reconnaissance sur la Terre afin de préparer une invasion. Elle doit battre en retraite face à Captain Mar-Vell.

L'un des projets du Supremor était de faire progresser les Krees par le biais de croisements avec des races compatibles. Ayant mesuré le potentiel des humains, il s'arrange pour lier Rick Jones à Captain Mar-Vell, et tente en vain de les absorber tous les deux dans son esprit. Par la suite, il provoque une guerre entre les Krees et les Shi'ars dont l'issue – l'explosion d'une Néga-bombe – décime les Krees qui tombent alors sous le joug des Shi'ars.

Après avoir simulé sa mort aux Vengeurs (Avengers), le Supremor se cache sur Terre pour étudier les relations entre les humains et les mutants. À la fin de la Guerre du Destin, il prend possession du Cristal d'Éternité et s'en sert pour accélérer la prochaine phase de l'évolution des Krees à proximité. Ainsi leur confère-t-il des pouvoirs métamorphes afin qu'ils survivent dans les environnements hostiles ; leur aptitude à se transformer physiquement dépend de la quantité de sang alien dans leurs gènes (un Kree dont le patrimoine génétique est pur n'est guère susceptible de se changer physiquement en "Ruul"). Le Supremor persuade en secret le Conseil Intergalactique de faire de la Terre une planète prison. En outre, il s'arrange pour qu'Ego "terraforme" notre planète. Les efforts combinés des héros de la Terre, dont les FF, le mettent en échec. Actuellement, le Supremor s'emploie à étendre l'Empire kree et à faire évoluer les habitants n'ayant pas encore été affectés par le Cristal d'Éternité.

POUVOIRS/ARMES

- Vastes pouvoirs psioniques
- Reliée à un ordinateur de 1524 m³
- Contrôle simultanément au moins trois copies androïdes

Dessin : Carlos Pacheco

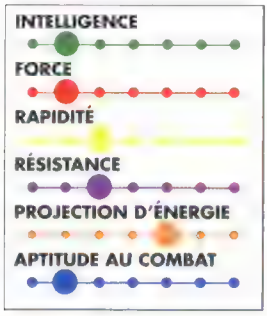
STYGORR THE NIGHTLORD

Nom français : STYGORR LE SEIGNEUR DE LA NUIT
Véritable nom : Stygorr
Première apparition : *FF I* #231 (1981) / Nova 101 (1986)

Taille : 2,24 m
Poids : Inconnu

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de transformer son corps en antimatière
- Rafales d'énergie
- Capacité de voler
- Sens télépathiques



Après leur combat contre le Quêteur Noir (Ebon Seeker), les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et un quartier de Manhattan se retrouvent piégés dans la Zone Négative (Negative Zone), une intrusion que détecte l'habitant du sub-espace Stygorr. Alors qu'ils tentent de regagner la Terre, les FF repoussent le Seigneur de la Nuit en dirigeant sur lui un immeuble de New York en cours de démolition. Ils ignorent que le chef de chantier qui supervisait les travaux, Lew Shiner, se trouve à l'intérieur. Quand Stygorr voit le bâtiment arriver sur lui, il se transforme en antimatière et fusionne avec Shiner, provoquant une explosion qui, semble-t-il, les tue tous les deux et renvoie les FF et les New-Yorkais sur la Terre.

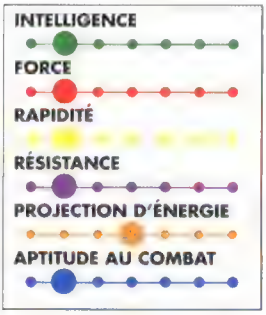
TARANITH GESTAL

Nom français : TARANITH GESTAL
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *FF I* #254 (1983) / Nova 113 (1987)

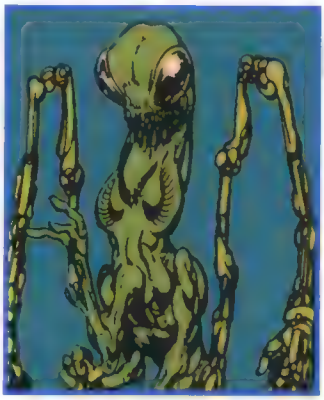
Taille : 43 cm
Poids : 14 kg

POUVOIRS/ARMES

- Télépathe, pouvoir de manipulation
- Escalade les murs
- Technologie avancée



Quand son vaisseau s'écrase sur la planète Mantracora, il y a environ trente cycles solaires, cet habitant de la Zone Négative (Negative Zone) ne trouve pas de quoi le réparer dans ce monde primitif. Il élimine alors l'icône religieuse des indigènes, Taranith Gestal, et prend sa place grâce à un exosquelette. Il puise régulièrement l'énergie cérébrale de ses disciples afin d'alimenter une batterie du vaisseau endommagé. Il finit de la charger en drainant l'esprit de Red Richards. Il décolle avant de s'apercevoir que le cerveau de Red contrôle le vaisseau. Faute d'entretien, sa capsule de sauvetage explose. Mr. Fantastic reprend possession de son esprit via la Zone de Distorsion.



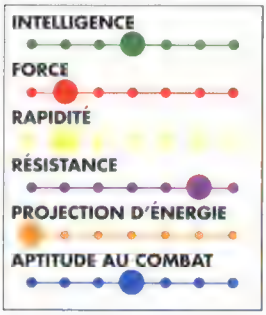
TERMINATRIX

Nom français : TERMINATRIX
Véritable nom : Ravonna Lexis Rennslayer
Première apparition : *A I* #23 (1965) / Vengeur (Comics Pocket) 17 (1976)

Taille : 1,73 m
Poids : 65 kg

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voyager dans le temps
- Vibro-lames
- Armure de combat équipée de rayons
- Appareils de contrôle mental

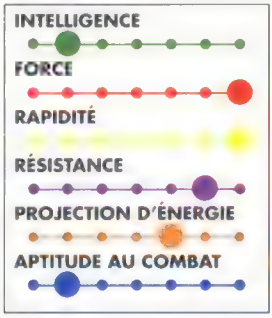


Grand amour du Kang le Conquérant (Kang) de sa dimension, Ramona passe des années dans le coma après avoir été abattue à sa place. Déguisée en Nébula, elle tente de s'approprier une arme cachée dans la Bulle du Temps (Time Bubble) en manipulant le Dr Druid et la Torche (Human Torch), mais elle échoue. Plus tard, elle co-dirige avec Kang l'Empire de Chronopolis avant d'être éliminée par les forces d'Immortus lors de la Guerre du Destin.

TERMINUS

Nom français : TERMINUS
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition :
FF I #269 (1984)
Nova 121 (1988)

Taille : 46 m (jusqu'à 152 m)
Poids : Inconnu
Yeux : Blancs
Cheveux : Sans



POUVOIRS/ ARMES

- Force et résistance incommensurables ; se régénère après une attaque
- Lance lui permettant de détruire d'énormes quantités de matière et de voler à la vitesse de la lumière
- Dévore les éléments vitaux et la force de planètes entières

Menacée de destruction par les Célestes (Celestials) dans un passé lointain, les Terminex créent l'instrument de leur vengeance : les Terminis. Nés à l'état de microbes, ils évoluent vers la créature Terminus, un monstre de métal, vouant une haine innée aux Célestes et à toutes leurs créations. Terminus voyage d'un monde à l'autre. Il sème la destruction et cible les planètes épargnées par les Célestes. Il prend pour guide et esclave un savant Zundamite. Celui-ci le persuade d'attaquer la Terre car il subodore que cette planète est peuplée de surhommes qui l'arrêteront.

Terminus arrive sur Terre après avoir gravé au laser à travers les États-Unis un message dans lequel il revendique la planète. Les Fantastiques (Fantastic Four) s'interposent et survivent de justesse à son attaque. Mr. Fantastic parvient néanmoins à envoyer l'envahisseur au centre de la planète grâce à un dispositif d'accélération expérimental. Privé de sa lance, Terminus remonte tant bien que mal à la surface. Il croise la route du Déviant Jorro qui fabrique une réplique de son armure. Puis Jorro récupère la lance de Terminus et met à sac la Terre Sauvage avant d'être éliminé par les Vengeurs (Avengers). Par la suite, l'armure créée par Jorro absorbe Garokk l'Homme pétrifié et affronte les X-Men ; ils la neutralisent. Utilisée une dernière fois par Macross, un agent de l'AIM, elle est liquéfiée par du vibranium antarctique.

Entre-temps, Terminus a créé une nouvelle génération de Terminis au stade 1, sur le mont Ste-Hélène. Enfin, il retrouve sa lance, mais Quasar et un Spider-Man, investi de pouvoir cosmique, l'envoient dans l'espace. Les Terminis au stade 1, capables de posséder des animaux et des hommes, passent au stade 2 et changent en métal leurs hôtes organiques, puis au stade 3 où ils se transforment en monstrueuses créatures, et enfin au stade 4 où ils se fondent en un seul être semblable à Terminus. Tandis que les Vengeurs combattent les Terminis, Terminus, lui, vole le marteau de Thor, récupère sa lance et revient sur terre. Il affronte les Terminis et les absorbe pour former Ulterminus. Mais Thor rappelle son marteau dans l'espace, privant ce monstre vorace de nourriture : obligé d'utiliser son propre corps comme source d'énergie, il implose et crée un trou noir qui l'engloutit.

Ayant survécu à l'état de spectre informe, Terminus refait surface à Subterranea. Là, il se sert d'un virus pour se fabriquer un nouveau corps à partir de milliers de Moloïdes (Moloids). Il entreprend d'assimiler toute la population de la Terre, mais il est tenu en échec par les FF. Avec l'aide d'Alicia Masters, le Silver Surfer purge les Moloïdes du virus de Terminus. Plus tard, à la suite de troubles interdimensionnels, Terminus est amené à combattre une ligue de héros défendant la justice sur une Terre parallèle.

Dessin : John Byrne

TERRIBLE TRIO

Nom français : LE TERRIBLE TRIO
Première apparition : *FF I* #23 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

POUVOIRS/ARMES

- "Bull" Brogin – Soulève 5 tonnes
- Yogi Dakor – Résiste au feu, pouvoirs mentaux, fait léviter des cordes et des tapis
- "Handsome" Harry Phillips – Escroc, ouïe surdéveloppée

Un jour, le Dr Fatalis (Dr. Doom) aide trois criminels et utilise sa machine XZ-12 pour leur donner les pouvoirs de vaincre les Fantastiques (Fantastic Four). Red Richards (Reed Richards) capturé, il n'a plus besoin d'eux et les expédie dans une autre dimension. Le Trio retourne sur la Terre pour prouver sa valeur. Il s'attaque donc aux FF. Mais la Torche (Human Torch) et la Chose (Thing) l'écrasent à deux reprises. Des années s'écoulent. Les trois hommes ont infiltré une exposition de sculptures d'Alicia Masters. Dakor transfère leurs cerveaux dans les statues du Dr Fatalis (Harry), de Blastaar (Bull) et de Diablo (Dakor). Le Trio attaque la Chose qui, avec l'aval de l'artiste, détruit les œuvres "Fatalis" et "Blastaar". Dakor/Diablo prend alors Alicia en otage. L'Homme Impossible (Impossible Man) le déconcentre et renvoie son cerveau dans son corps d'origine. La Chose l'assomme alors sans difficulté.

THANOS

Nom français : THANOS
Véritable nom : Thanos
Première apparition : *IM I* #55 (1973) / Strange Spécial Origines 304 (1995)

Taille : 1,99 m
Poids : 443 kg

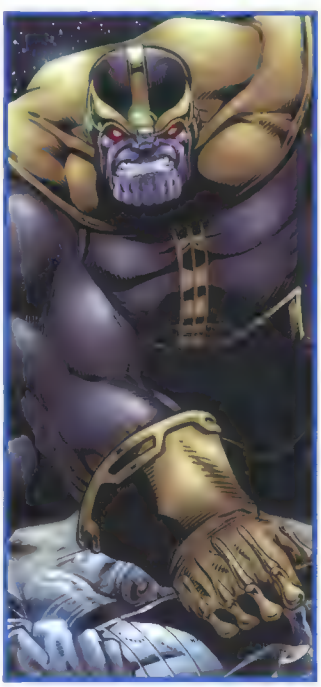
POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance et résistance surhumaines
- Génère des rafales d'énergie cosmique
- Télépathie
- Téléportation

Fils de Mentor, chef des Éternels de Titan – la Lune de Saturne – Thanos voue un culte à la Mort depuis son plus jeune âge. Au nom de son idole, il sème la guerre et la dévastation sur Titan, mais il a beau lui offrir des millions de vies, la Mort reste distante et se refuse à lui.

La tentative de Thanos pour éteindre les étoiles à l'aide des Gemmes d'Infini est contrée par les Vengeurs (Avengers), Adam Warlock, Captain Mar-Vell, Spider-Man et la Chose (Thing). Warlock change Thanos en pierre. La Mort le ressuscite afin qu'il détruise pour elle la moitié des vies de l'univers. Il y parvient en créant le Gant de l'Infini à partir des Gemmes du même nom. Nébula, sa petite nièce, le lui dérobe et, par conséquent, tous les morts reviennent à la vie.

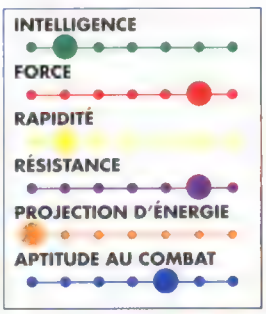
Thanos se considère au-delà du bien et du mal, et depuis qu'il a perdu le gant, il passe la plupart de son temps à assouvir sa soif de connaissances ; il s'est même rangé au côté des héros terriens pour combattre Magus, la Déesse (Goddess), les Thanosis (hybrides nihilistes de Thanos créés par lui-même) et Akhenaton (Akhenaten). Néanmoins, il cherche encore à s'attirer les faveurs de la Mort malgré le mépris qu'elle lui manifeste.



THING

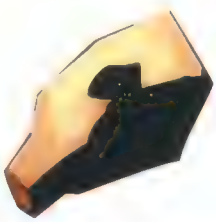
Nom français :
LA CHOSE
Véritable nom :
Benjamin Jacob Grimm
Première apparition :
FF I #1 (1961) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Taille : 1,82 m
Poids : 227 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Sans



POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Pilote d'essai
- Spécialiste du corps à corps
- Carapace de roche quasi impénétrable



Dessin : Mike Wierengo

Ça va castagner ! Tel est l'inoubliable cri de guerre de Benjamin Jacob Grimm, qui se décrit lui-même comme l'adorable idole aux yeux bleus de millions de fans. Héros le plus mal loti de l'univers Marvel, Ben a traversé de longues périodes d'amertume et de dégoût de lui-même, mais il a toujours redressé la tête pour prouver que c'est l'homme au grand cœur des Quatre Fantastiques (**Fantastic Four**), quelqu'un de confiance dans les moments cruciaux et le dernier à rester debout sur le champ de bataille.

Dessin : Mike Wierengo

Benjamin est né dans une famille pauvre de Yancy Street, New York. Quand son frère aîné Daniel, le chef du gang de Yancy Street (**Yancy Street Gang**), est abattu lors d'un règlement de comptes, Ben rejoint le gang et en prend la tête. Après la mort de ses parents, il va vivre chez son oncle Jake et sa tante Alice. Celui-ci parvient à remettre Ben dans le droit chemin et à lui faire reprendre l'école. Au lycée, l'adolescent devient une star du football, ce qui lui vaut une bourse pour entrer à l'université.

À l'Empire State University, il se distingue comme quarterback de l'équipe de football, et il rencontre le premier grand amour de sa vie, **Allyn Cambers**, qui refuse sa demande en mariage. Il fait aussi la connaissance de Victor Von Fatalis (**Victor Von Doom**) et partage sa chambre avec Red Richards (**Reed Richards**). Ce dernier lui parle de son projet de construire une fusée, et Ben lui promet de la piloter.

À la fin de ses études, il entre dans l'armée pour parfaire son éducation et réaliser son rêve : apprendre à piloter. Il devient pilote d'essai et participe à plusieurs opérations militaires. Lors d'une de ces missions, il rencontre **Wolverine** et Warbird, qui ne sont pas encore des super-héros, ainsi que Desmond Pitt, qui sera son meilleur ami à l'armée avant de mourir dans le crash de son jet. Des années plus tard, Ben reverra Pitt, revenu d'entre les morts sous l'identité de **Darkoth**, le Démon de la Mort.

À peine a-t-il quitté l'Air Force qu'il est contacté par Red Richards. Celui-ci lui rappelle sa proposition de piloter sa fusée. Quand le gouvernement envisage de couper les crédits du projet, Ben accepte à contrecœur d'effectuer un vol sans autorisation en compagnie de Red, Jane (**Susan Storm**) et de **Johnny Storm**. Bombardé de rayons cosmiques, l'appareil se crashe et Ben est transformé en une monstrueuse "chose" orange.

Au début, il est révolté par sa métamorphose, d'autant que dans un premier temps, il est doté d'une carapace qui évoque la peau d'un dinosaure et s'avère très instable (il lui arrive alors de retrouver brièvement son aspect normal). Quelques mois plus tard, Ben prend son apparence définitive et les régressions provisoires à l'état humain cessent.

THING

À cette époque, il rencontre Alicia Masters, avec qui il a une longue et romantique histoire d'amour. Ben a du mal à croire que cette artiste aveugle l'aimerait encore si elle pouvait le voir, mais avec le temps, il se convainc de la sincérité de son amour pour lui. Puis, petit à petit, il se persuade qu'elle est amoureuse de la Chose et non de Ben Grimm.

Au cours des années suivantes, Red tente de rendre forme humaine à Ben, mais le résultat n'est jamais convaincant et la transformation ne dure pas. Durant l'un de ces traitements, Red fabrique un exosquelette qui lui permet de continuer à être la Chose. Il finit enfin par découvrir que Ben peut changer d'apparence à volonté, mais que la peur d'être rejeté par Alicia l'empêche de retrouver son aspect normal.

Lorsque Ben est transporté dans le monde du Beyonder, il s'aperçoit qu'il peut changer de forme selon son gré. Il prolonge alors son séjour sur cette planète pour vivre une série d'aventures provenant de son subconscient. Au cours de l'un de ces épisodes, un combat entre la Chose et son alter ego se solde par la "mort" de Ben Grimm et la perte de son aptitude à changer de forme. À son retour sur Terre, Ben découvre la liaison d'Alicia avec Johnny Storm. Red lui révèle alors sa théorie selon laquelle la peur de décevoir Alicia crée un blocage mental qui l'empêche de se transformer. Furieux envers la Torche et envers Red qui lui a caché ce secret, Ben quitte l'équipe.

Il rejoint les Thunderiders et devient le champion de la Unlimited Class Wrestling Federation. Il fait la connaissance de Sharon Ventura (la future Ms. Marvel) et de Vance Astrovik (le futur Justice). Il participe à des missions avec les Vengeurs de la Côte Ouest (West Coast Avengers), et intègre brièvement le groupe. Une nouvelle mutation le contraint à démissionner. Peu après, il retourne à contrecœur chez les Quatre Fantastiques.

Quand Red et Jane quittent les Fantastiques pour se consacrer à leur fils, Ben prend la tête d'une équipe composée de la Torche, Crystal et Ms. Marvel. Il entretient avec cette dernière une liaison épisodique qui prend fin le jour où Ms. Marvel trahit la confiance de Ben en demandant à Fatalis de la débarrasser de sa forme rocheuse de "Chose femelle". Depuis, Ben n'a pas vécu de véritable histoire d'amour, malgré une brève relation avec Kathleen O'Meara de Damage Control, les avances de Bounty et un flirt avec Alyssa Moy.

Dessin : John Byrne

Alors qu'il dirige les FF, Ben est soumis à une autre pluie de rayons cosmiques qui lui inflige une nouvelle mutation. Sa peau hérissée de pointes ressemble alors à l'écorce d'un ananas. Quelque temps après, il reprend brièvement forme humaine avant de retrouver la carapace rocailleuse de la Chose. Un peu plus tard, Ben change à nouveau d'aspect quand Wolverine lui griffe le visage. Horriblement mutilé, Ben porte un casque jusqu'au jour où ses cicatrices sont effacées par Hyperstorm.

Au fil des années, Ben a affronté toutes sortes d'ennemis, de Hulk aux inoubliables Hijacker et Goody-Two-Shoes. Mais c'est probablement le Champion qui reste son adversaire le plus mémorable. Au cours d'un combat dont le sort de la Terre était l'enjeu, le Champion a grièvement blessé Ben, avant de réaliser que s'il pouvait vaincre physiquement son rival, il ne viendrait jamais à bout de son courage inébranlable.

Aujourd'hui, Jake, l'oncle de Ben, a pris sa retraite dans le Sud-Ouest des États-Unis avec sa seconde épouse, **Petunia Grimm**. Si Ben n'a pas d'autre famille proche, il a en revanche de nombreux amis : **Aquarian**, qu'il a vu grandir ; Justice, qu'il a recueilli après sa fugue pour échapper aux maltraitances de son père ; **Quasar** et **Giant-Man**, rencontrés dans le cadre du Projet : PEGASE (**Project : PEGASUS**) ; son filleul **Franklin Benjamin Richards** et la petite **Valeria Richards** ; et bien sûr, les autres Fantastiques. Car sous sa carapace de gros dur, Ben cache un cœur si grand que tous ceux qui le côtoient lui vouent amour et admiration.

Dessin : Jack Kirby

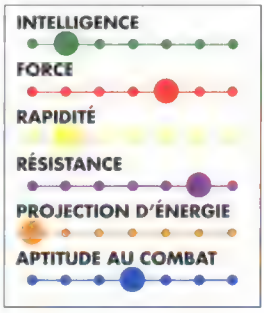
THUNDRA

Nom français : THUNDRA
Véritable nom : Thundra
Première apparition : *FF I* #129 (1972) / Nova 38 (1981)

Taille : 2,13 m
Poids : 159 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et agilité surhumaines
- Experte dans l'art du combat
- Peau résistant aux balles



Quand le monde futur de Femizonia, dominé par les femmes, commence à fusionner avec celui de Machus (entièrement masculin), Femizonia envoie Thundra dans le passé pour vaincre l'homme le plus puissant de la Terre et empêcher l'existence de Machus. Son arrivée est détectée par le Sorcier (Wizard) qui l'enrôle dans les Terrifics (Frightful Four). En conflit avec les Fantastiques (Fantastic Four), Thundra décide très vite que l'homme le plus fort de la Terre est la Chose (Thing). Dégoûtée par les Terrifics, elle quitte l'équipe et enlève Alicia Masters pour provoquer la Chose en duel. Le combat prend fin quand Mr. Fantastic change la Chose en Ben Grimm, laissant Thundra sans adversaire digne de ce nom. Plus tard, le sens de l'honneur de Thundra la pousse à affronter les Terrifics au côté des FF. En retour, ces derniers viennent à son secours lorsque Machus envoie Makhizmo à ses trousses. Thundra finit par éprouver de l'attirance pour la Chose. Toutefois, quand Roxxon sollicite son aide, elle accepte contre la promesse d'être renvoyée dans son monde et nommée impératrice. À la recherche d'un compagnon, Thundra met le feu aux poudres entre Femizonia et le monde de Polemachus, et finit par épouser Arkon, l'Impérion de Polemachus. Depuis, le couple règne sur l'Empire d'Arkon.

TIME BUBBLE

Nom français : LA BULLE DU TEMPS
Véritable nom : (mentionnée) *TH I* #372 (1986) / Inédite en France
(vue) *A I* #296 (1988) / Inédite en France

Dans une réalité parallèle, quand Galactus manque d'être tué par les héros de la Terre, le Céleste Rêveur (Dreaming Celestial) le modifie pour qu'il devienne de plus en plus vorace. En conséquence, la taille et le pouvoir de Galactus augmentent. Il finit par construire une machine générant un trou noir afin d'absorber de plus en plus de nourriture, ce qui a pour effet d'accroître sans cesse son appétit. Le Céleste Rêveur espère qu'il finira par dévorer l'univers tout entier, y compris les autres Célestes (Celestials). Vingt ans plus tard, le dispositif commence à déformer le temps. La TVA enquête et aggrave involontairement la situation en créant une immense bulle qui traverse toutes les lignes temporelles et limite les voyages dans le temps. Pensant que la Bulle renferme une arme, le Conseil des Kangs et la Terminatrix (Kang-Nébula) veulent se l'approprier et persuadent les Vengeurs (Avengers) de pénétrer à l'intérieur, mais les manipulateurs ne parviennent qu'à contrecarrer leurs efforts respectifs. À la tête d'une équipe formée des Fantastiques (Fantastic Four), de Thor et d'Iron Man, Red Richards (Reed Richards) va mener l'enquête à bord du Rosebud II, sa luge temporelle. Le groupe rencontre l'agent de la TVA Death's Head (FPA), le Gladiator de cette réalité, ainsi que Kang-Nébula qui manipule la Torche (Human Torch) et l'Invisible (Invisible Woman) pour tenter d'acquérir l'arme. Quand ils découvrent le Céleste Rêveur, Red et Thor emploient la ruse pour le pousser dans le trou noir de Galactus et échapper au même sort en se téléportant à la dernière minute grâce à l'Asgardien. La faim de Galactus étant provisoirement apaisée, Red atteint son esprit et le persuade d'utiliser l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) pour s'autodétruire et détruire son univers avant que son expansion ne menace d'autres dimensions. Les héros s'enfuient de justesse à bord du Rosebud, et les FF échouent sur la Terre-9061 (Earth-9061), où le Cercle Intérieur russe se sert d'un robot de Staline pour prolonger la guerre froide.

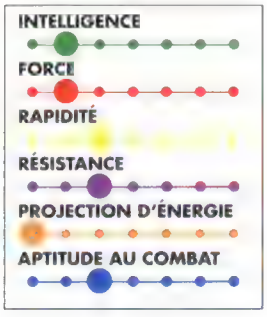
TEXAS TWISTER

Nom français : TEXAS TWISTER
Véritable nom : Drew Daniels
Première apparition : *FF I* #177 (1976) / Nova 75 (1984)

Taille : 1,96 m
Poids : 111 kg

POUVOIRS/ARMES

- Crée et contrôle des tornades
- Capacité de voler (à l'intérieur d'une tornade)



Texas Twister postule pour être le quatrième membre des Terrifics (Frightful Four). La maigre rémunération le dissuade aussitôt. Ensuite, il rejoint les hommes de main de Fatalis (Dr. Doom) et participe à un assaut contre la Torche (Human Torch). Plus tard, il fait partie des super-agents du premier S.H.I.E.L.D., et par la suite, des Rangers. L'affaiblissement de ses pouvoirs le pousse à passer un accord avec l'un des démons de Martin Preston (Master Pandemonium). Celui-ci lui rend tous ses talents mais prend possession de sa partenaire, Shooting Star. Sous l'emprise des démons, Texas Twister combat la Chose (Thing), les Vengeurs de la Côte Ouest (West Coast Avengers) et délivre Star avec l'aide d'Œil de Faucon. Depuis, le couple se produit en spectacle dans les rodéos.

TIGRA

Nom français : TIGRA
Véritable nom : Greer Nelson
Première apparition : (Chat) *The Cat* #1 (1972)
Strange Spécial Origines 157 (1983)
(Tigra) *Giant-Size Creatures* #1 (1974) / Satan 16 (1980)

Taille : 1,78 m
Poids : 82 kg

POUVOIRS/ARMES

- Agilité, griffes et réflexes d'un félin
- Force surhumaine
- Sens surdéveloppés

Mortellement blessée, la super-héroïne surnommée la Chatte est sauvée par les Hommes-Chats (Cat People) qui la transforment en Tigra, une créature mi-féline mi-humaine. Alors qu'elle cherche de l'aide pour combattre le Cougar, Tigra s'introduit dans la chambre la Chose (Thing) du Baxter Building. Ils se rencontrent pour la première fois. Les deux nouent des liens étroits. Les Terrifics (Frightful Four) passant une annonce pour recruter un quatrième membre, Tigra postule pour les infiltrer de l'intérieur. Ensuite, elle reste quelque temps avec les Fantastiques (Fantastic Four) ; pour enfin suivre la Chose chez les Vengeurs de la Côte Ouest (West Coast Avengers).

TOMAZOOMA

Nom français : TOMAZOOMA
Véritable nom : Aucun
Première apparition : *FF I* #80 (1968) / Inédite en France

Taille : 15,2 m
Poids : 10 tonnes

POUVOIRS/ARMES

- Néga-bracelets projetant de l'énergie
- Force surhumaine
- Aérogénérateur buccal

Dans le dessein de chasser les Keewazis de leurs terres riches en pétrole, la Red Star Oil Company crée Tomazooma à l'image d'un esprit amérindien vénéré par la tribu keewazi. Mais les Fantastiques (Fantastic Four) et Wyatt Wingfoot dénoncent la supercherie et les poussent à se révolter et à détruire Tomazooma. Ses Néga-bracelets sont volés par le Cougar, et sa carcasse, convertie en coucou suisse, décore le Bar-Sans-Nom. Sur la Contre-Terre (Counter-Earth, Franklin), le Wyatt de ce monde pilote un second Tomazooma lors d'un combat contre le Dr Fatalis (Dr. Doom). Le véritable dieu Tomazooma a jadis rencontré les chefs de divers panthéons divins pour discuter des Célestes (Celestials).

TORGO

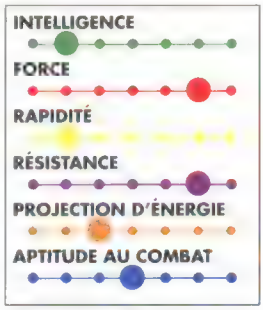
Nom français : TORGO
Véritable nom : Torgo of Mekka
Première apparition : *FF I* #91 (1969) / Album Les Fantastiques 12 (1977)

Taille : 1,96 m
Poids : 272 kg

Après l'extinction de la race des Maarins, leurs robots peuplent la planète qu'ils rebaptisent Mekka. Capturé par des esclavagistes skrulls (Skrulls), Torgo devient gladiateur sur Kral, avant de rencontrer la Chose (Thing) et de prendre la tête d'une révolte des esclaves contre leurs maîtres. Après son retour chez lui, il revoit la Chose plusieurs fois : avec Mr. Fantastic alors que Red et Ben cherchent une planète pour Galactus ; après avoir été décapité par Boss Barker qu'il tuera aussitôt après ; en s'alliant à des aliens inconnus contre la Chose avant de redevenir son ami. Torgo a combattu le Galaxy Master au côté de Hulk, et Galactus au côté du Collecteur (Collector) et de Wolverine.

POUVOIRS/ARMES

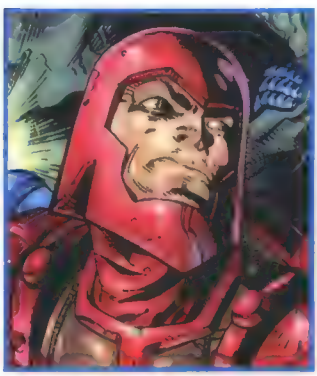
- Peut être reconstruit
- Robot vivant et intelligent
- Matraque électrocutante



TRAPSTER

Nom français : LE PIÉGEUR
Véritable nom : Peter Petruski
Première apparition : (Pete Pot de colle) *STI* #104 (1963)
Inédite en France (Le Piégeur) *FF I* #38 (1965) / Album Les Fantastiques 37 (1985)

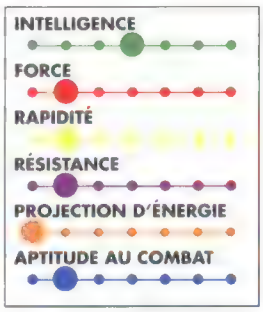
Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg



Chimiste spécialisé dans les adhésifs, Peter Petruski a profité de ses connaissances pour se lancer dans une carrière criminelle sous le nom de Pete Pot de Colle. Après avoir affronté la Torche (Human Torch) et la Chose (Thing), il a réalisé que son pseudonyme n'impressionnait personne et il s'est rebaptisé le Piégeur. Il s'est retrouvé plusieurs fois aux prises avec les Fantastiques (Fantastic Four), la plupart du temps en tant que membre des Terrifics (Frightful Four). Récemment, le Gideon Trust l'a équipé de nouveaux pièges. À la tête de leurs N-Explorers, il est allé piller la Zone Négative (Negative Zone). Après avoir réintégré les Terrifics, il a été exilé dans une boucle temporelle pour avoir perturbé une expérience du Sorcier (Wizard).

POUVOIRS/ARMES

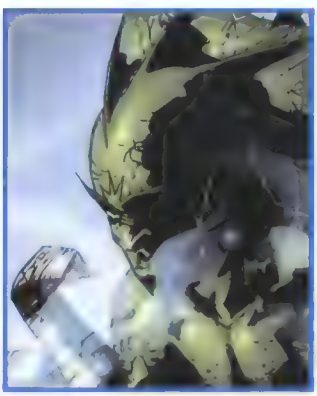
- Pistolets à colle
- Assortiment de pièges mécaniques
- Chimiste



TRITON

Nom français : TRITON
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *FF I* #45 (1965) / Album Les Fantastiques 1 (1973)

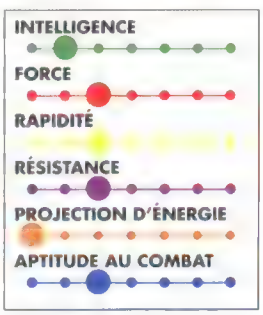
Taille : 1,85 m
Poids : 95 kg



Frère de Karnak et membre de la famille royale des Inhumains (Inhumans), Triton émerge des brumes tératogènes avec un corps de poisson et l'obligation d'avoir recours à un système d'alimentation en eau lorsqu'il est sur la terre ferme. Son premier costume ayant été détruit par les Fantastiques (Fantastic Four), Maximus lui en a fourni un nouveau qu'il porte encore à ce jour. Triton est un ami du Prince des Mers (Sub-Mariner) depuis qu'il l'a aidé à repousser l'Homme-Plante (Plantman) et qu'il a fait partie de son équipe des "Deep Six". Au cours de ses nombreuses rencontres avec les Fantastiques, il a aidé la Chose (Thing) à combattre la Serpent Squad et à désactiver le Cristal du Rêve.

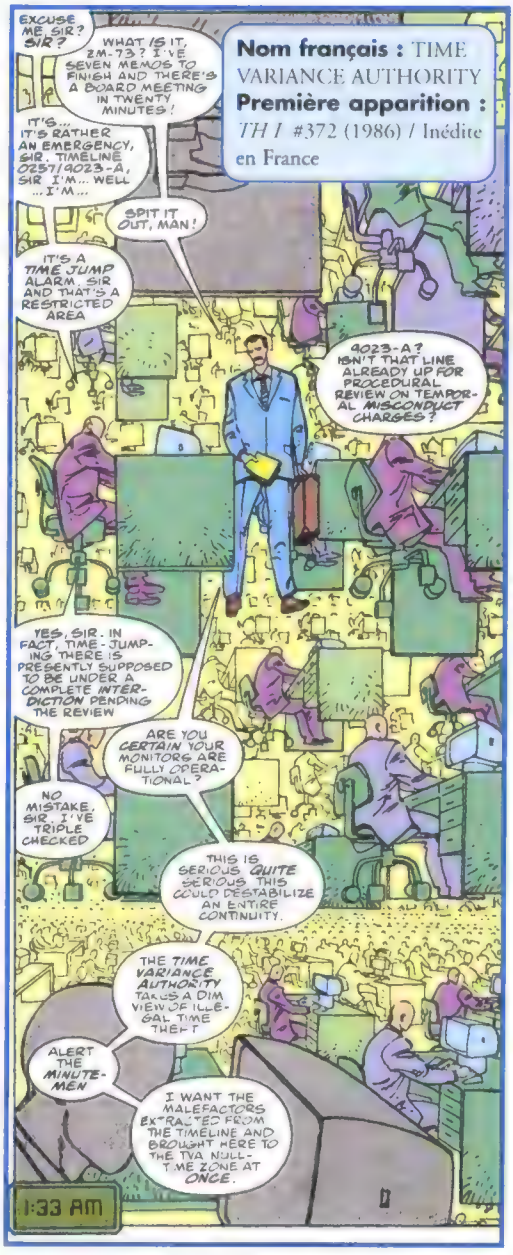
POUVOIRS/ARMES

- Respire sous l'eau
- Incapable de survivre longtemps à l'air libre
- Corps recouvert d'écailles
- Force surhumaine



TIME VARIANCE AUTHORITY

La Time Variance Authority (TVA) est une organisation chargée de surveiller les divers continuums temporels de l'Omnivers, en portant un intérêt particulier à leur destruction et à la prévention des paradoxes. La TVA est dirigée par Mr. Alternity, Mr. Mobius et Mr. Tesseract, entre autres. La plupart des employés ont la même apparence physique en raison d'un usage intensif du clonage. Le personnel comprend une infinité de Chronomoniteurs, des hommes générés pour surveiller un continuum en particulier. Un nouveau chronomoniteur est créé chaque fois qu'apparaît un nouveau continuum. Il compte aussi des Minutemen, clones cybernétiques en charge de missions dangereuses, des juges, dont Justice Peace, et les agents spéciaux Godwulf et Justin Alphonse Gamble. Autrefois, la TVA employait des incinérateurs robotiques pour nettoyer les continuums temporels, mais les incinérateurs étaient devenus une menace car ils accomplissaient leur tâche avec trop de zèle.


Nom français : TIME VARIANCE AUTHORITY
Première apparition : TH I #372 (1986) / Inédite en France
EXCUSE ME, SIR? SIR?
WHAT IS IT, ZM-73? I'VE SEVEN MEMOS TO FINISH AND THERE'S A BOARD MEETING IN TWENTY MINUTES!
IT'S... IT'S RATHER AN EMERGENCY, SIR. TIMELINE 0257/9023-A, SIR I'M... WELL ...I'M...
SPIT IT OUT, MAN!
IT'S A TIME JUMP ALARM, SIR AND THAT'S A RESTRICTED AREA
9023-A? ISN'T THAT LINE ALREADY UP FOR PROCEDURAL REVIEW ON TEMPORAL MISCONDUCT CHARGES?
YES, SIR. IN FACT, TIME-JUMPING THERE IS PRESENTLY SUPPOSED TO BE UNDER A COMPLETE INTERDICTION PENDING THE REVIEW
ARE YOU CERTAIN YOUR MONITORS ARE FULLY OPERATIONAL?
NO MISTAKE, SIR. I'VE TRIPLE CHECKED
THIS IS SERIOUS. QUITE SERIOUS. THIS COULD DESTABILIZE AN ENTIRE CONTINUITY.
THE TIME VARIANCE AUTHORITY TAKES A DIM VIEW OF ILLEGAL TIME THEFT
ALERT THE MINUTEMEN
I WANT THE MALEFACTORS EXTRACTED FROM THE TIMELINE AND BROUGHT HERE TO THE TVA NULL-TIME ZONE AT ONCE.
1:33 AM

La source d'irritation permanente de la Time Variance Authority est la Terre-616 (Earth-616), le continuum des FF (Fantastic Four). Les Fantastiques ont eu affaire à la bureaucratie de la TVA quand ils ont échoué dans la Bulle du Temps (Time Bubble), visité un continuum dans lequel un Staline robotique menaçait de provoquer une guerre nucléaire, et atterri sur l'île des Dinosaures (Dinosaur Island) partiellement retournée à l'époque de la préhistoire. La TVA a placé les Fantastiques en quarantaine dans leur propre continuum pour mettre un terme à leurs incursions et confisqué une machine temporelle de Mr. Fantastic, mais quand Red Richards et le Dr Fatalis (Dr. Doom) se sont affrontés en faisant des sauts dans le temps, elle a envoyé Justice Peace arrêter les Fantastiques afin de les faire passer en jugement. Les FF ont réussi à s'évader et à rentrer chez eux.

La TVA garde aussi un œil sur Galactus, l'Homme-Molécule (Molecule Man) et le Beyonder, dont les activités lui donnent des tonnes de paperasses à gérer. Elle s'est mis à dos Immortus, qui menaçait de conquérir le flux temporel à l'aide d'un déluge d'énergie temporelle quantique. Elle a réussi à régler la situation avec l'assistance de Uatu le Gardien (Uatu the Watcher).

La TVA a également eu maille à partir avec Kang le Conquérant, avec qui elle avait conclu des accords concernant le contrôle du flux temporel, mais Kang a brisé cette alliance en lâchant la créature Alioth contre l'organisation. Le dernier président de la Time Variance Authority est condamné à devenir Celui-qui-Reste (He Who Remains), et supervisera la création des Time Twisters – destructeurs temporels – et des Gardiens du Temps, les protecteurs temporels et anciens maîtres d'Immortus.

Dessin : Walter Simonson

TWISTED SISTERS

Nom français : TWISTED SISTERS
Première apparition : *FF III* #17 (1998) / Fantastic Four II 15 (2000)

Ce sont les ennemies mortelles de Lockdown et Rosetta Stone (Lockdown and Rosetta Stone). Prisonniers d'une réalité virtuelle à Shadow City, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) se prennent pour le groupe criminel de la Tetrad et aident Sister Gyre à s'évader de prison. Elle leur présente Coil, Ringlet et leur chef Helix. Mr. Fantastic retrouve finalement ses esprits et les pousse à transformer l'Invisible (Invisible Woman) en une Twisted Sister, Torque. Jane Storm résiste, se délivre de ces deux fausses identités et permet aux FF de s'échapper. Comme la Tetrad et les FF, les Twisted Sisters de Shadow City sont très différentes de leurs doubles réels. Un jour, avec la vraie Torque, elles attaquent Pyslocke, mais les X-Men les terrassent et les capturent.

TYRANNUS

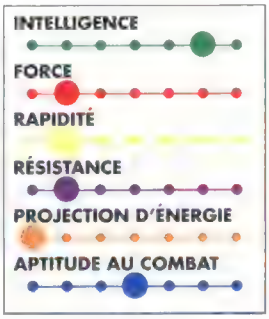
Nom français : TYRANNUS
Véritable nom : Romulus Augustulus
Première apparition : *IH I* #5 (1963) / Hulk : L'Intégrale 1962-1963 (2003)

Taille : 1,88 m
Poids : 102 kg

Dernier empereur de Rome du VI[e] siècle avant J.-C., Tyrannus échoue dans sa conquête de Camelot et est exilé à Subterranea. Il soumet une race d'esclaves créée par les Déviants, les Tyrannoïdes, (Tyrannoids), découvre la fameuse fontaine de jouvence et rêve de dominer le monde. Il combat les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), Hulk, les X-Men, et ses rivaux souterrains comme l'Homme-Taupe (Mole Man), Kala et les Déviants. Il utilise Kala contre l'Homme-Taupe, puis la trahit elle aussi, avant de tomber face aux FF alors qu'il tente de s'échapper à bord du vaisseau piégé de l'Homme-Taupe. Il contribuera à l'avènement de Set.

POUVOIRS/ARMES

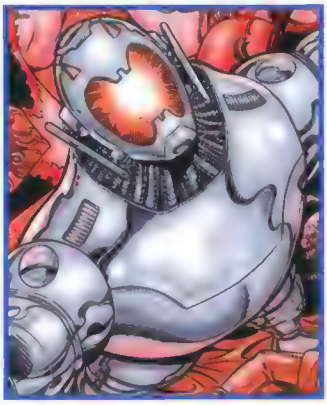
- Espérance de vie prolongée
- Contrôle mental
- Armes high-tech



ULTRON

Nom français : ULTRON
Véritable nom : Ultron
Première apparition : *A I* #54 (1968) / Sub-Mariner 14 (1978)

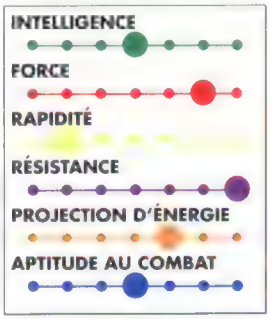
Taille : 1,82 m
Poids : 240 kg



Initialement conçu par le Dr Henry Pym, Ultron se reconstitue à plusieurs reprises. Il est voué à la destruction de toute forme de vie organique et refaçonne le monde à son image robotique. Quand il prend possession d'Omega, il se retrouve confronté aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), aux Vengeurs (Avengers) et aux Inhumains (Inhumans), mais est neutralisé par Franklin Richards. La Chose (Thing) combat Ultron aux côtés de Jocaste et Machine Man. Plus tard, le Dr Fatalis (Dr. Doom) remet Ultron en état pour l'envoyer batailler sur Battleworld, puis le transforme en Ultron-13 lors de l'épopée Acts of Vengeance.

POUVOIRS/ARMES

- Carapace en adamantium
- Rafales d'énergie
- Capacité de donner une conscience à d'autres systèmes



UATU THE WATCHER

Uatu est le plus célèbre représentant de la race extraterrestre des Gardiens, et le plus vieux dans l'univers. Il y a une éternité, après avoir partagé leur technologie avec les Proscilicains, que les secrets des Gardiens ont failli détruire, ces êtres tout-puissants font le serment de ne pas interférer dans la vie d'autres races. Les Gardiens observent les événements marquants de l'univers sans jamais intervenir.

Uatu est installé sur la Lune de la Terre, non loin de l'avant-poste kree situé sur la zone bleue. Si notre planète fait l'objet de toutes ses attentions, Uatu s'intéresse aussi aux réalités alternatives. Des siècles passent sans que presque aucun terrien ne soit conscient de son existence. Un jour, suite aux "débordements scientifiques" de Nathaniel Richards et Howard Stark, il rencontre cependant le Bataillon V. Plus tard, les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) découvrent sa présence sur la Lune. Uatu décide alors de s'exiler, mais ne l'a jamais fait. Peut-être parce que l'arrivée des FF a rendu l'humanité encore plus captivante.

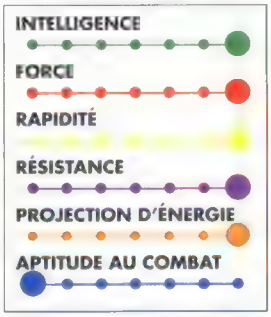
Avec le temps, Uatu devient plus ou moins ami avec les Fantastiques. Il rompt son serment pour les mettre en garde contre l'Homme-Molécule (Molecule Man) et aider Mr. Fantastic à se débarrasser des criminels qui ont gâché son mariage avec l'Invisible (Invisible Girl). La première fois que Galactus menace de dévorer la Terre, Uatu, incapable de dissimuler la planète au regard du Silver Surfer, va même jusqu'à alerter les FF de leur arrivée et indique l'emplacement de l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) à la Torche (Human Torch) afin qu'ils puissent repousser Galactus.

Parmi les nombreux événements dont Uatu est témoin, citons l'apparition de Mastermind (Over-Mind), le suicide du Phénix Noir, le quasi Ragnarok provoqué par Surtur et Ymir, la tentative de Maelstrom d'engloutir l'univers dans un trou noir et la conquête du Gant de l'Infini par Thanos. Des forces démoniaques se sont alors déployées. Uatu étant, comme tous les Gardiens, insensible à la douleur, il ne peut mourir que si lui-même le désire.

Uatu rompt souvent son serment. Ses pairs s'en aperçoivent, mais cela ne l'empêche pas de continuer d'interférer dans l'existence des autres races, malgré l'insistante demande des Gardiens pour qu'il cesse de le faire. Après avoir dissipé l'énergie du neveu d'Uatu – Aron le Gardien renégat – ses congénères dépouillent Uatu de son titre et le chassent. Il n'en continue pas moins d'observer la Terre, fasciné par la vie et les combats de ses habitants. Il finira plus tard par retrouver son statut officiel de Gardien.

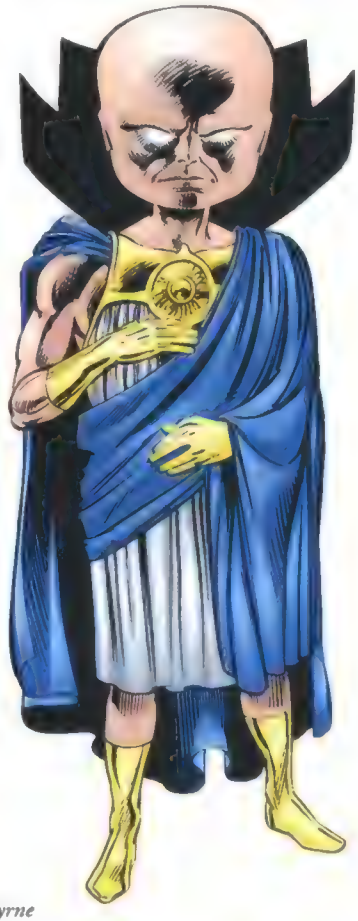
Nom français : UATU LE GARDIEN
Véritable nom : Uatu
Première apparition : *FF I* #13 (1963)
Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

Taille : Variable
Poids : Variable
Yeux : Iris non visible
Cheveux : Sans



POUVOIRS/ARMES

- Téléportation
- Virtuellement immortel
- Télépathie
- Intelligence surhumaine



Dessin : John Byrne

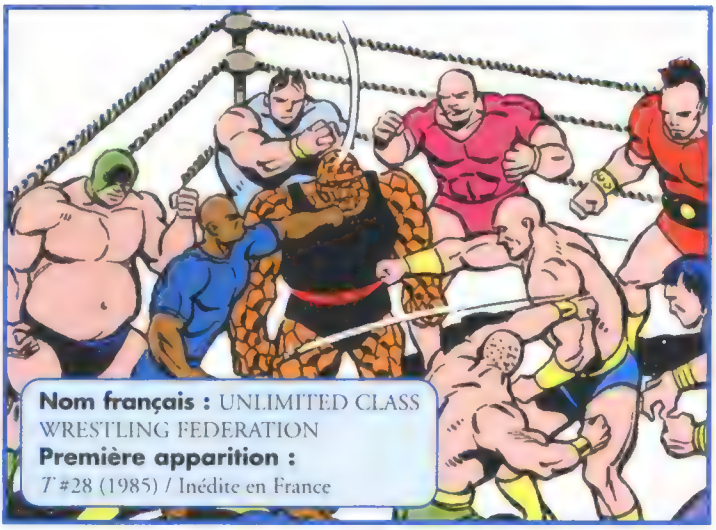
ULTIMATE NULLIFIER

Nom français : L'ANNIHILATEUR ULTIME
Première apparition :
FF I #50 (1966)
Album Les Fantastiques 40 (1986)

On ignore l'origine de l'Annihilateur Ultime. C'est Galactus qui le possède et le garde, en sécurité dans son monde Taa II. Cette arme détruit tout ce sur quoi elle est pointée, mais elle peut aussi anéantir son détenteur si celui-ci n'est pas très concentré.

Quand Galactus menace la première fois de dévorer la Terre, Uatu (Uatu the Watcher) guide la Torche (Human Torch) jusqu'à Taa II afin qu'il prenne l'Annihilateur et le ramène sur sa planète pour chasser le géant de l'espace. En voyant l'objet entre les mains de Mr. Fantastic, Galactus recule, craignant l'usage qu'un être inférieur puisse faire de cette arme redoutable. Il promet de ne pas dévorer la Terre et Mr. Fantastic lui rend l'Annihilateur. Plus tard, Galactus s'en servira pour tenter de tuer Korvac et de détruire la Bulle Temporelle (Time Bubble), et Quasar pour essayer, en vain, de neutraliser Magus. L'Annihilateur passe aussi brièvement entre les mains d'Abraxas qui sonde l'esprit de la Torche pour découvrir où il se trouve. Il voulait détruire Éternité et Infini, et ainsi l'univers tout entier, mais Galactus a retourné l'Annihilateur contre Abraxas et l'a terrassé.

UNLIMITED CLASS WRESTLING FEDERATION



Nom français : UNLIMITED CLASS WRESTLING FEDERATION
Première apparition :
T #28 (1985) / Inédite en France

Fondée par Edward Gardner, l'UCWF recrute les lutteurs les plus puissants, capables de soulever plusieurs tonnes. La Chose (Thing) les rejoint après avoir quitté Battleworld. Il voyage avec Vance Astro pendant qu'il recherche Sharon Ventura. Il devient très ami avec Demolition Dunphy. Sur le ring, il affronte notamment Gator Grant, les Catcheuses (Grapplers) et le Beyonder. Usant de ses pouvoirs télékinésiques pour faire croire qu'il est très fort, Vance accompagne un temps son camarade. Curieuse de savoir comment l'UCWF a pu localiser tant de surhumains, Sharon découvre que la plupart doivent leurs pouvoirs au Power Broker. Celui-ci les contrôle grâce à des drogues nécessaires, selon lui, à la stabilisation de leur traitement. Sharon se soumet à la même opération et se métamorphose en Ms. Marvel. Souhaitant garder l'anonymat, Power Broker fait chanter les lutteurs pour qu'ils le débarrassent de cette gêneuse. Alors que Ms. Marvel et Miss Hulk (She-Hulk), arrivée plus tard, se retrouvent face aux membres corrompus de l'UCWF, Dunphy s'éclipse pour ne pas affronter son amie et découvre que Broker a menti sur le caractère indispensable de ses produits miracles. La mutation de la Chose (Thing) devient bientôt incontrôlable. Dunphy tente de s'enfuir, mais finira sa carrière sur le ring. Armadillo, Blacksmith, Cataphrax, Enigmo, Gator, Icepick, Jersey Devil, Jerome Johnson, Kid Stuff, Hector Lennox, Little John, Red Zeppelin, Sawbones et Steamroller ont aussi fait partie de l'UCWF ainsi que Captain America et Ikaris.

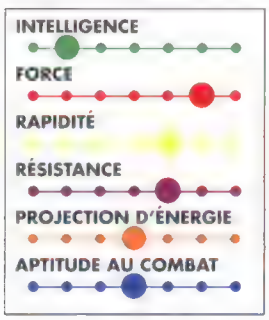
UMBRA & JAAGUR

Nom français : UMBRA & JAAGUR
Véritable nom : Umbra & Jaagur
Première apparition : *FF I* #298 (1987) / Nova 135 (1989)

Taille : 2,77 m
Poids : 279 kg

POUVOIRS/ARMES

- Armure absorbant l'énergie et la répercutant violemment
- Force surhumaine
- Pare-balles



Guerriers rivaux sur la lointaine planète Darbia, Umbra et Jaagur fusionnent au cœur d'un tourbillon astral. Plus tard, lorsque Red Richards (Reed Richards) neutralise un phénomène extradimensionnel puisant l'énergie solaire, il bute sur Umbra/Jaagur qu'il ramène sur Terre. Le cruel guerrier s'en prend aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), vide la Torche (Human Torch) de son énergie, étrangle Red et écrase Miss Hulk (She-Hulk) avant qu'une Chose (Thing) déchaîné l'arrête. Red tente de séparer Umbra de Jaagur, mais les deux s'échappent avant d'avoir été complètement dissociés. L'opération échoue et provoque leur évaporation.

VALERIA OF LATVERIA

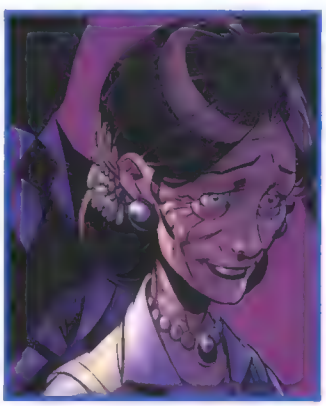
Nom français : VALERIA DE LATVÉRIE
Véritable nom : Valeria
Première apparition : *MSH* #20 (1969) / Inédite en France

Taille : 1,75 m
Poids : 61 kg

POUVOIRS/ARMES

- Chaleur et compassion
- Voyante professionnelle

Petite-fille de Boris, Valeria est l'amie d'enfance et, plus tard, la maîtresse de Victor Von Fatalis (Victor Von Doom). Elle rêve d'une vie à deux alors que lui ne pense qu'à se venger et abandonne bientôt la jeune fille. Un jour, Valeria est enlevée par Diablo qui espère ainsi manipuler Fatalis. Bien que ce dernier la délivre, elle réalise que l'homme qu'elle a connu n'est plus. Elle en a une autre preuve quand Fatalis se sert de Hulk contre un pays étranger. Plus récemment, son ancien amour a relancé Valeria qui lui a donné une seconde chance. Mais Fatalis l'a bien vite sacrifiée à Haazareth en échange de pouvoirs mystiques.



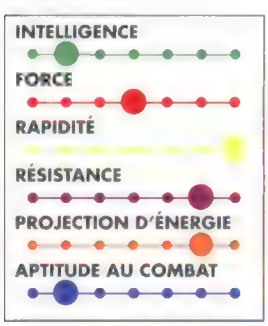
VANGAARD

Nom français : VANGAARD
Véritable nom : "Johnny" Storm
Première apparition : (Gaard) *FF I* #162 (1975) / Nova 67 (1983), (Vangaard) *FForce* #11 (1995) / Silver Surfer 2 (1997)

Taille : Variable
Poids : Variable

POUVOIRS/ARMES

- Manipule des réalités entières, projette de l'énergie destructrice
- Anciennement, des surfs de l'espace et une hampe produisant des électrons lui servant d'arme et de bouclier

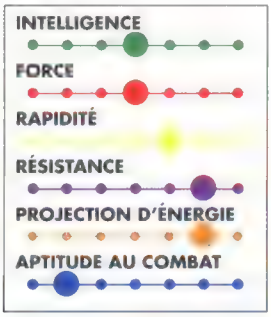


Originaire de la Terre-A (Earth-A), Vangaard saute sur une mine pendant la guerre. Sauvé par les chercheurs de l'I.T., il renaît sous le nom de Gaard, un joueur de hockey aux pouvoirs cosmiques. Il est alors chargé de protéger le Nexus interdimensionnel et se retrouve piégé par la Chose (Thing) qui lâche une bombe près de lui et détruit le Nexus. Errant dans le vide spatial, il se métamorphose en Vangaard et détruit les réalités qu'il estime redondantes. Il menace de pulvériser l'Autre Temps quand se dresse sur son chemin la Fantastic Force. Sa rencontre avec la Torche (Human Torch) – le héros qu'il aurait pu être – de la Terre-616 (Earth-616) le convainc de s'engager dans un nouveau combat pour aider les réalités appelées à disparaître.

KRISTOFF VERNARD

Nom français :
KRISTOFF VERNARD
Véritable nom :
Kristoff Vernard
Première apparition :
FF I #247 (1982) / Nova 109 (1987)

Taille :
1,44 m (avec son armure : 2 m)
Poids :
47 kg (avec son armure : 133 kg)
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns



Kristoff Vernard est né en Latvérie (Latveria). C'est le fils d'une gitane et, dit-on, du voyageur transtemporel Nathaniel Richards. Sa mère est assassinée par les gardes du Prince Zorba. Le Dr Fatalis (Dr. Doom) le prend alors sous sa protection et fait de lui son pupille. Quand Fatalis meurt, apparemment, sous les coups de Terrax, ses Fatalibots (Doombots) déclenchent un plan d'urgence et Kristoff lui succède. Les robots implantent les souvenirs de Fatalis dans l'esprit du jeune homme, ce qui lui fait perdre la raison. Kristoff est persuadé d'être le tyran prisonnier dans un corps d'enfant.

Kristoff se remémore jusqu'à la première alliance de Fatalis avec le Prince des Mers (Sub-Mariner) avant de mettre fin à l'afflux des souvenirs. Il décide alors d'attaquer les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) sous le costume de son prédécesseur et atomise le Baxter Building. Quand le vrai Dr Fatalis réapparaît, il se trouve dans l'incapacité de prouver son identité, même devant ses Fatalibots, et se lance dans une guerre sans merci contre Kristoff.

Finalement, Fatalis ramène Kristoff à la raison et en fait son fidèle serviteur. Victor se sert de lui contre Mr. Fantastic, mais succombe face à Justice Peace de la Time Variance Authority, laissant ainsi les Fantastiques persuadés de sa mort.

Plus tard, Fatalis place Kristoff en animation suspendue et le confie à des moines tibétains, ses fidèles. Le jeune homme est ranimé par Nathaniel Richards qui veut le faire monter sur le trône de Latvérie en l'absence de Fatalis. Le serviteur de ce dernier, Boris, semblait lui aussi en animation suspendue, mais il s'avère que c'est, en fait, Zarrko. Kristoff devient bientôt un solide allié des Fantastiques. Malheureusement, il prend en grippe l'Homme-Fourmi (Ant-Man), l'autre savant du groupe et le considère moins brillant que lui ; cela ne l'empêche pas pour autant de s'intéresser à sa fille, Cassie Lang.

Kristoff épaule les FF face aux Célestes (Celestials), Maximus, Zarrko et Hyperstorm. Il les aide également à sauver Mr. Fantastic et le Dr Fatalis des griffes d'Hyperstorm. Quand Onslaught envoie Fatalis ad patres, apparemment, il retourne en Latvérie pour reprendre les rênes du pays mais découvre que des Fatalibots rebelles ont pris le pouvoir. Kristoff fait alors appel au S.H.I.E.L.D. pour évincer les robots. Depuis, on ignore ce qu'il est devenu.

Dessin : Paul Ryan

POUVOIRS/ARMES

- Armure augmentant sa force et sa résistance
- Divers canons à énergie

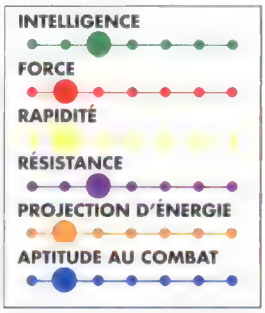
VIBRAXIS

POUVOIRS/ARMES

- Produit des vibrations

Nom français : VIBRAXIS
Véritable nom : N'Kano
Première apparition : *FF I* #391 (1994) / Nova 210 (1995)

Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg



Fils d'un savant du Wakanda, Vibraxis hérite de pouvoirs au cours d'une expérience menée par sa mère dans le cadre du projet Vibrasurge. Il suit la Panthère Noire (Black Panther) en Amérique car N'Kano espère lui apprendre à mieux contrôler ses pouvoirs. Il fait la connaissance des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) avec qui il combat Dark Raider, et rencontre ses futurs coéquipiers de la Fantastic Force.

Efficace, Vibraxis est aussi arrogant, et un fossé se creuse entre les autres membres de la Fantastic Force et lui. Il se lie néanmoins d'amitié avec l'Inhumain Devlor qui, lui aussi, maîtrise encore mal ses pouvoirs. Au cours d'une bataille, Vibraxis tue accidentellement l'un de ses coéquipiers. Il se retrouve jugé pour meurtre au Wakanda où il est confronté au monstrueux Vibravore.

Vibraxis vient à bout de la créature et libèrent les chercheurs travaillant sur le projet Vibrasurge, tous sauf sa mère qui disparaît. Reconnu innocent, il retourne aux États-Unis. Quand la Fantastic Force se dissout, Vibraxis rencontre l'amour de sa vie, Queen Divine Justice, et vit depuis à ses côtés.

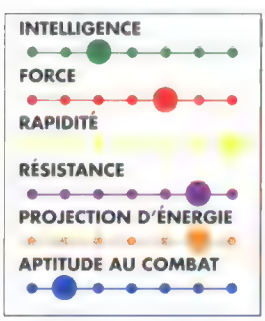
ADAM WARLOCK

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler
- Génère des rafales d'énergie cosmique
- Porte sur le front la Pierre de l'Âme capable de drainer la force vitale d'autrui
- Télépathie
- Conscience cosmique

Nom français : ADAM WARLOCK
Véritable nom : Adam Warlock
Première apparition : *FF I* #66 (1967) / Album Les Fantastiques 6 (1975)

Taille : 1,88 m
Poids : 109 kg



À l'origine, Adam Warlock s'appelle "Lui". Il a été conçu génétiquement par l'Enclave qui espère, à travers lui, conquérir le monde. Mais Lui se retourne contre ses créateurs et détruit leur base. Volant vers un autre destin, il désigne le Maître de l'Évolution (High Evolutionary) comme son nouveau père. Ce dernier le rebaptise Adam Warlock, lui confie la Gemme de l'Âme et l'envoie sur la Contre-Terre (Counter-Earth) combattre les forces du terrible Man-Beast.

Warlock triomphe et livre ensuite bataille à son double du futur, Magus. Il le fait disparaître en s'engouffrant lui-même dans la Gemme de l'Âme, prévenant ainsi sa future transformation en cet être démoniaque. Après quelque temps de répit, Adam refait surface et affronte Thanos qui détient le Gant de l'Infini où brillent les six Gemmes d'Infinité. Il s'empare des joyaux, reprend sa Gemme de l'Âme et distribue les autres à chaque membre de son équipe. Le groupe s'est finalement dissous, mais Adam a gardé sa Gemme de l'Âme et s'allie occasionnellement à son vieil ennemi Thanos.

VICTOR VON DOOM CLONE

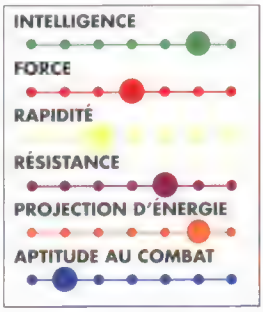
Nom français : LE CLONE DE VICTOR VON FATALIS
Véritable nom : Victor Von Fatalis
Première apparition : *FF I* #193 (1978) / Nova 82 (1984)

Taille : 1.88 m
Poids : 102 kg

Dans le but d'étendre son autorité, le Dr Fatalis (Dr. Doom) invoque, un jour, une loi archaïque de l'État de Latvérie (Latveria) selon laquelle, après un certain temps, le souverain du pays doit renoncer à la couronne. Il crée alors un clone de lui-même, le fait passer pour son fils et abdique en sa faveur. Il fabrique aussi un appareil qui contrôle l'esprit d'autrui afin d'imposer sa volonté à l'O.N.U. Il tente également de transférer les pouvoirs des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) dans le corps de son "fils", mais l'opération est interrompue et le clone, perturbé, se rebelle contre les manipulations de Fatalis. Il mourra terrassé par son amplificateur électromagnétique.

POUVOIRS/ARMES

• Ensemble des pouvoirs des Fantastiques à un moindre degré



WARHEAD

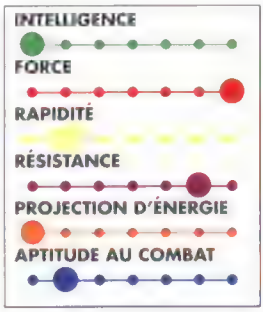
Nom français : WARHEAD
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *FF I* #137 (1973) / Nova 46 (1981)

Taille : 4.57 m
Poids : 4 tonnes

Le Façonneur (Shaper of Worlds) s'inspire des rêves de "Slugger" Johnson pour altérer la réalité et la ramener à l'Amérique des années 50. Il y arrive avec l'aide des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui finissent par reprendre leurs esprits et attaquent le Cerveau (qui n'est autre que Johnson) et son Warhead qu'ils renvoient dans le film d'où il était sorti. Quand les Afro-américains "Invisibles" se dressent pour défendre leurs droits, les années 50 glissent vers la décennie suivante et le rêve de Slugger s'estompe.

POUVOIRS/ARMES

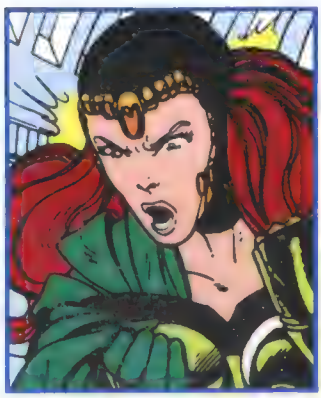
• Force et résistance considérables
• Corps de King-Kong avec une tête de Spoutnik



WARLORD

Nom français : WARLORD
Véritable nom : Cassanda Richards
Première apparition : *FF I* #272 (1984) / Nova 122 (1988)

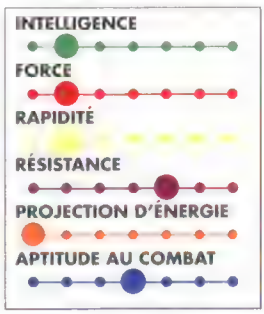
Taille : 1.78 m
Poids : 66 kg



Née sur l'Autre Terre, Cassandra est la plus jeune fille du chef des guerrières Eyrie. Elle épouse Nathaniel Richards. Alors qu'il travaille à reconstruire son monde dévasté, elle prend secrètement sa place sous le costume de Warlord et soumet la population qui vit autour de leur forteresse. Nathaniel ferme les yeux sur les activités de sa superbe femme. Plus tard, elle lui donne un fils et une fille. Arrivent un jour les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) qui cherchent Nathaniel. Warlord les attaque et est tuée par Wyatt Wingfoot qui détruit son lance-missiles.

POUVOIRS/ARMES

• Armement high-tech : Striders géants, canons antimatière, projecteurs d'illusions



WYATT WINGFOOT

Wyatt Wingfoot est le fils de Will Wingfoot, célèbre footballeur d'université, et d'une femme de la tribu des Keewazis. Il quitte sa réserve en Oklahoma pour suivre des études au Metro College à New York où il partage sa chambre avec Johnny Storm. On encourage Wyatt à rejoindre l'équipe de football du Metro mais il refuse, ne tenant pas à suivre les traces de son père.

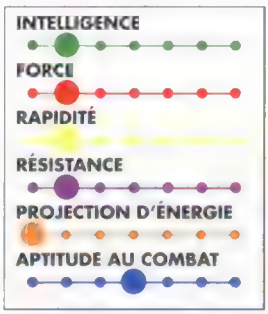
Il accompagne les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) dans plusieurs aventures dont leur première visite au Wakanda. Il aide alors les FF à s'échapper de la prison où les a jetés la Panthère Noire (Black Panther). En fait, T'Challa voulait seulement tester le pouvoir des héros. Aujourd'hui, il est très ami avec Wyatt. Celui-ci va aussi prêter main-forte à Johnny quand il tentera de sauver Crystal, prisonnière de la barrière érigée par Maximus autour d'Attilan. Il croise également au cours de ses voyages Prester John. Plus tard, Wyatt demande aux FF de l'aider à chasser le robot Tomazooma de sa réserve.

Wyatt finit par retourner chez les Keewazis, mais il reste un allié des Fantastiques et affronte à leurs côtés Miracle Man, Annihilus, Blastaar, le Dr Fatalis (Dr. Doom), les Dryminextes, Texas Twister et Klaw. Quand Terminus atterrit dans sa réserve, Wyatt appelle Mr. Fantastic et Miss Hulk (She-Hulk) à la rescousse. Suite à la défaite de Terminus, le grand-père de Wyatt, Renard Silencieux (Silent Fox), meurt après avoir nommé son petit-fils à la tête de la tribu. Wyatt décide, cependant, de retourner quelque temps à New York avant d'assumer ses nouvelles fonctions. C'est à cette période qu'il entame une relation amoureuse avec Miss Hulk et combat avec elle et les Fantastiques Warlord, le Maître de la Haine (Hate-Monger), Psycho-Man, T.J. Vance, les Cafards (Cockroaches) et les Exilés de Central City (Exiles of Central City).

Les responsabilités de Wyatt envers sa tribu et les péripéties de Miss Hulk mettent fin à leur relation. Ils éprouvent toujours de l'amour l'un pour l'autre mais ne sont plus ensemble. Depuis, Wyatt se consacre à la protection de son peuple et de ses précieux puits de pétrole. Il sort rarement de la réserve. On l'a tout de même vu à l'action aux côtés de Miss Hulk face à l'Effaceur (Living Eraser), avec Miss Hulk et la Torche (Human Torch) face à Raptor le Renégat (Raptor the Renegade), et avec Warpath et John Blaze face à Wendigo. Plus récemment, sa sœur et lui ont combattu les Terrifics (Frightful Four) aux côtés des Fantastiques.

Nom français :
WYATT WINGFOOT
Véritable nom :
Wyatt Wingfoot
Première apparition :
FF I #50 (1966) / Album Les Fantastiques 40 (1986)

Taille : 1,96 m
Poids : 118 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs

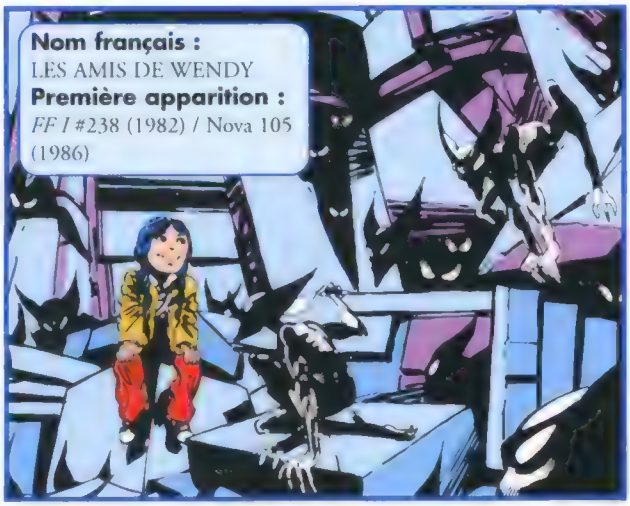


POUVOIRS/ ARMES

• Tireur d'élite

Dessin : Jack Kirby

WENDY'S FRIENDS



Nom français : LES AMIS DE WENDY
Première apparition : *FF I* #238 (1982) / Nova 105 (1986)

Tous les dix mille ans, ils refont surface dans la région de Benson, en Arizona, et mettent ses habitants à l'épreuve en les obligeant à affronter leurs démons intérieurs. Un jour, Wendy, une petite fille ayant été abusée, découvre et se lie d'amitié avec les créatures souterraines. Certains habitants ne supportent pas la pression et meurent de peur. L'infirmière Petunia Grimm fait alors appel aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four). Mais ni les héros, ni Dame Ruth Efford ne peuvent arrêter l'opération. Une fois l'épreuve terminée, la plupart des habitants quittent la région, incapables d'accepter la sombre vérité. Seules les 28 personnes les plus pures restent et passent le test avec succès. Après cette expérience, le père de Wendy a complètement changé et la petite fille a gardé ses amis…

WILDSTREAK

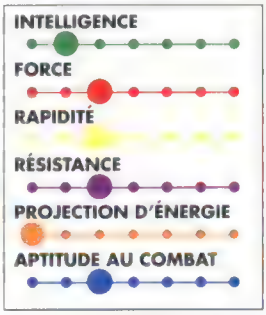
Nom français : WILDSTREAK
Véritable nom : Tamika Bowden
Première apparition : *FF @* #26 (1993) / Inédite en France

Taille : 1,78 m
Poids : 66 kg

Tamika est la fille de Dennis Bowden, un ancien chercheur de l'Hydra. Elle devient très vite une athlète émérite. Mais lorsque son père refuse de rejoindre le cartel de Big John Buscelli, ce dernier sabote son matériel d'entraînement. La jeune fille se blesse et reste handicapée à vie. Dennis lui fabrique alors un exosquelette pour lui rendre sa motricité et renforcer ses capacités. Mais les piles de l'appareil finissent par s'user. Tamika décide alors de devenir une héroïne sous le nom de Wildstreak, pour battre Buscelli et le monde du crime. Au cours de l'une de ses aventures, elle affronte Dreadface avec Psi-Lord et la Chose (Thing).

POUVOIRS/ARMES

• Exosquelette augmentant son agilité, sa force et ses réflexes



WIZARD

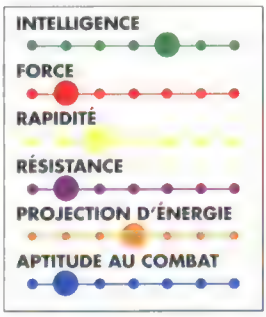
Nom français : LE SORCIER
Véritable nom : Le Sorcier (nom adopté légalement après Bentley Wittman)
Première apparition : *ST I* #102 (1962) / Inédite en France

Taille : 1,73 m
Poids : 68 kg

Bien avant l'apparition des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), le Sorcier est célèbre pour sa remarquable intelligence. Mais les FF lui volent la vedette et il décide de les éliminer. Après plusieurs défaites face à la Torche (Human Torch), il fonde les Terrifics (Frightful Four). Occasionnellement, il agit seul, mais que ce soit en solo ou avec ses diverses équipes, son but reste le même : anéantir les Fantastiques et regagner la popularité qu'il estime lui être due. On a récemment appris que le Sorcier avait eu une fille, Cole, avec son ex-femme mi-dragon, Salamandra.

POUVOIRS/ARMES

• Génie des sciences
• Nombreuses inventions dont des disques volants à antigravité et des gants magiques



WORD AND ULTIMA

Nom français : WORD ET ULTIMA
Véritable nom : Jack et Ultima Wordman
Première apparition : *SH I* #9 (1980) / Miss Hulk 3 (1981)

Taille : (Word) 1,78 m (Ultima) 1,75 m
Poids : (Word) 86 kg (Ultima) 59 kg

POUVOIRS/ARMES

- (Word) Grand orateur, très persuasif, peut-être télépathe
- (Ultima) Force de niveau 10-25

Ancien éditeur de dictionnaires, Wordman met à profit son érudition et fonde l'Église du Mot. Quand Jennifer Walters enquête sur un membre de la congrégation, Randolph Harrison, Ultima défie Miss Hulk (She-Hulk). Ultima se déconcentre dans la bataille et se retrouve gravement blessée et handicapée. S'appuyant sur le pouvoir de la parole, Word lui rend sa mobilité et ses forces et ils font renaître ensemble le culte du Mot. Un jour, ils font prisonniers la Torche (Human Torch) et la Chose (Thing), mais Ben détruit leur église d'une pichenette, et Ultima en perd la foi. Word se rendra finalement au S.H.I.E.L.D..

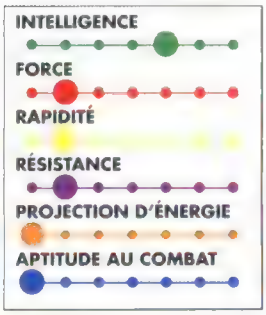
WRECKER (KORT)

Nom français : DÉMOLISSEUR (KORT)
Véritable nom : Karl Kort
Première apparition : *FF I* #12 (1963) / Fantastic Four : L'Intégrale 1963 (2004)

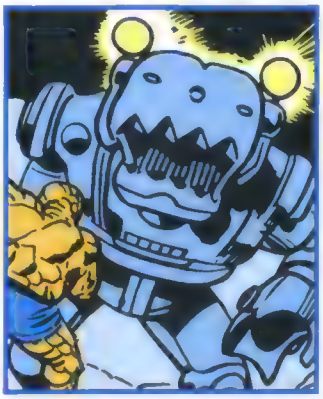
Taille : 1,68 m
Poids : 57 kg

POUVOIRS/ARMES

- Canon à rayons atomiques capable de soumettre Hulk
- Robot géant capable de percer la roche
- Connaissances scientifiques



Agent communiste chargé de détruire des bases militaires et des centres de recherche américains. Kort utilise un robot géant pour percer les fondations des bâtiments et les faire s'écrouler. Vu les cibles choisies et l'ampleur des dégâts, on soupçonne tout de suite Hulk. Tandis que Kort se fait embaucher comme assistant de Bruce Banner à Desert Base, le général Ross ordonne aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) de capturer Hulk. Kort sème la zizanie entre les FF et le colosse de jade, mais la Chose (Thing) découvre et détruit son robot. Plus tard, Kort est neutralisé par l'Invisible (Invisible Girl), démasqué et arrêté. La carte de membre du parti communiste retrouvée dans son portefeuille confirmera sa culpabilité.



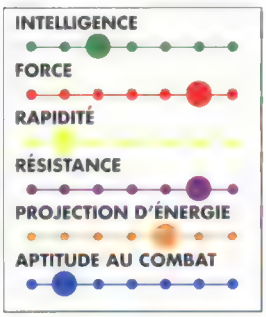
XEMNU THE TITAN

Nom français : XEMNU LE TITAN
Véritable nom : Xemnu
Première apparition : *JIM I* #62 (1960) / L'Inattendu 13 (1978)

Taille : 3,07 m
Poids : 499 kg

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoirs psy, prend possession d'autres personnes et leur donne son apparence
- Technologie de pointe, engins spatiaux



En 1960, dans le but de repeupler sa planète, Xemnu hypnotise les habitants de la Terre et leur fait construire un vaisseau géant. L'électricien Joe Harper programme les commandes pour qu'elles paralysent Xemnu et expédie l'appareil dans l'espace. Xemnu revient quelques mois plus tard mais est de nouveau repoussé. Son monde ayant été décimé par Devos, il tente de le repeupler avec des humains assujettis, mais les Défenseurs (Defenders) interviennent. Plus tard, il se sert de l'émission de télévision Monster Man pour hypnotiser les spectacteurs, prend possession de Wonder Man et le pousse à attaquer la Chose (Thing) qui réussit à le délivrer de l'emprise de Xemnu. Par deux fois, ce dernier affronte Miss Hulk (She-Hulk) dans l'espace, essuyant chaque fois une défaite.

YANCY STREET GANG

Nom français : LE GANG DE YANCY STREET
Première apparition :
FF I #6 (1962) / Fantastic Four : L'Intégrale 1961-1962 (2003)

Ben Grimm grandit au sud-est de New York City dans Yancy Street. Son frère aîné Daniel dirige le gang du Yancy Street jusqu'au jour où il meurt dans une bagarre. Ben rejoint presque aussitôt le gang et en prend la tête. Mais ses parents se font tuer et il est obligé de partir vivre avec son oncle Jake. La Chose (Thing) et le gang du Yancy Street ont une relation complexe. Ses anciens compagnons n'arrêtent pas de le critiquer, mais quand Ben a des ennuis, ils l'aident, toujours discrètement. Même s'ils ne l'aiment pas trop, il a été des leurs et ils estiment être les seuls à avoir le droit de l'éreinter. Le gang du Yancy Street épaule la Chose quand l'Homme-Molécule (Molecule Man) menace New York et quand Machinesmith et la Corporation se servent d'eux pour essayer de contrôler Ben. Mais dès que le danger est écarté, ils n'hésitent pas à le mettre dans l'embarras.

La Chose reçoit régulièrement des "cadeaux piégés", dont il reconnaît facilement les expéditeurs. Beaucoup sont mis au point par la Torche (Human Torch). Il adore voir son ami dans des situations cocasses et entretenir une certaine rivalité entre la Chose et le gang actuel composé surtout de jeunes gens parmi lesquels "Two-Fisted" Tommy Boyd, "Dictionary" Dawson, "Little" Larry Lee, "Lugwrench" Lubowski, "Smooth" Manny Merengues, "Rhythm" Ruiz et les très équivoques Stan et Jack.

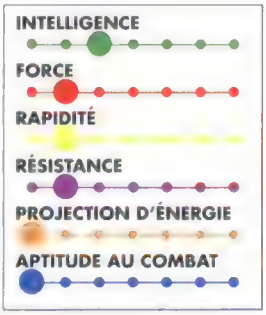
YUCOYA-TZIN

Nom français : YUCOYA-TZIN
Véritable nom : Yucoya-Tzin
Première apparition : *ST I* #88 (1961) / Eclipso 34 (1973)

Taille : 1,73 m
Poids : 66 kg

POUVOIRS/ARMES

• Peinture pouvant animer des objets peints et ressusciter des monstres



Yucoya-Tzin ("Le Seigneur Créateur") est le plus vieux prêtre d'une tribu d'Aztèques qui vénèrent Zzutak. Il fournit à l'artiste Frank Johnson de la peinture mystique qui peut redonner vie à tout ce qu'il dessine. Le prêtre lui demande alors de faire le portrait de son dieu pour qu'il se matérialise, mais Johnson crée un monstre pour se débarrasser de Zzutak.

Dans la bataille qui s'ensuit, Yucoya-Tzin reçoit un coup à la tête et perd la mémoire. Quand il recouvre ses esprits, il capture le fils de Johnson, Cal, pour obliger son père à repeindre Zzutak. Avec sa peinture, il ressuscite aussi des monstres que Johnson avait mis en exposition, Grottu, le mutant déviant, la métamorphe Chose à Deux Têtes (Two-Headed Thing), l'alien arachnéen Rorgg, et Phzzzrrzztlzzz (créature extraterrestre électrique). Grâce à eux, Yucoya-Tzin espère empêcher les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) de perturber le retour de Zzutak. Mais les FF triomphent des monstres. Johnson crée de nouveau Zzutak pour Yucoya-Tzin, mais il fait également renaître son ennemi investi de pouvoirs par l'esprit des Fantastiques. Le dieu essuie une nouvelle défaite et Yucoya-Tzin est envoyé en prison.

X-MEN

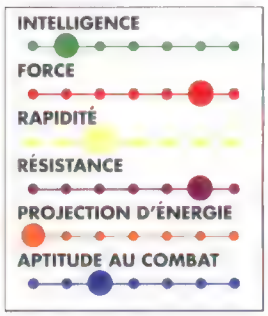
Réunis par le Professeur Charles Xavier, les X-Men sont des mutants qui se battent pour que se réalise un jour le rêve de Xavier : voir les hommes et les mutants vivre en paix. Les Quatre Fantastiques (Fantastic Four) rencontrent les X-Men au début de leurs carrières respectives pour combattre le Penseur Fou (Mad Thinker) allié au Maître des Maléfices (Puppet Master). Par la suite, les deux formations se croisent régulièrement ; notamment, lorsque les mutants font appel au Dr Fatalis (Dr. Doom) pour sauver leur coéquipière Kitty Pryde – gravement blessée lors de l'épisode du "Massacre Mutant" qui engendre un conflit avec les Fantastiques. Plus tard, les X-Men et les FF se retrouvent obligés d'unir leurs forces face au savant Bradley Beynon qui a dérobé le costume et l'équipement de Psycho-Man et a attaqué les deux équipes. Si la composition du groupe a changé au fil des années, les X-Men se battent toujours pour la même cause, de leur base d'opérations installée à l'École pour Surdoués de Xavier, située à Westchester, dans l'État de New York.

Nom français : X-MEN
Première apparition : *XM I* #1 (1963)
Marvel : Les Origines 1 (2002)

YETI

POUVOIRS/ARMES

- Force et résistance considérables
- Griffes et crocs acérés
- Sombre dans des accès de rage au cours de ses combats



Nom français : YETI
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *FF I* #99 (1970) / Album Les Fantastiques 14 (1977)

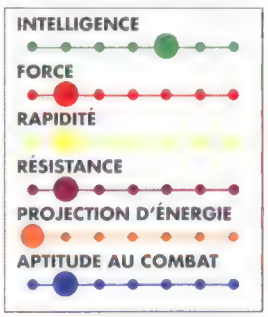
Taille : 2.24 m
Poids : 354 kg

L'Inhumain (Inhumans) Yeti rejoint l'équipe de la Première Ligne peu avant le fameux vol expérimental des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) dans l'espace. Il quitte le groupe suite à de sombres événements impliquant son coéquipier Rapunzel. Exilé loin d'Attilan, il tombe sous le charme de Korya, l'éclaireur annonçant une imminente invasion skrull. Étant l'un des rares à avoir survécu à l'explosion qui marque la fin de la soi-disant attaque, Yeti repart en exil et emporte le corps de Korya avec lui. Peu après, il croise la route des X-Men et de la Torche (Human Torch). Le lien qui existerait entre Yeti et Kaliban reste encore à démontrer.

ZARRKO THE TOMORROW MAN

POUVOIRS/ARMES

- Grandes connaissances scientifiques
- Projecteurs de champs de force, canons à radiations, etc.
- Contrôle les guerriers androïdes géants Servitor



Nom français : ZARRKO L'HOMME DE DEMAIN
Véritable nom : Artur Zarrko
Première apparition : *JIM I* #86 (1962) / Vengeurs Color 4 (1983)

Taille : 1,80 m
Poids : 129 kg

Scientifique mégalomane, Zarrko quitte son XXIII siècle pour aller chercher dans le XXI[e] les armes qui l'aideront à soumettre sa société pacifiste. Souvent opposé à Thor, Zarrko affronte aussi les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), comme quand il s'associe à Hyperstorm et remonte le temps pour aller espionner les FF. Il se fait passer pour Boris, le serviteur de Kristoff Vernard, avant de révéler sa véritable identité et d'attaquer les Fantastiques et leurs alliés avec une petite armée de surhumains originaires de différents plans temporels. Mais les projets de conquête de Zarrko et Hyperstorm tournent court et ce dernier laisse aussitôt tomber son acolyte.

ZEMU

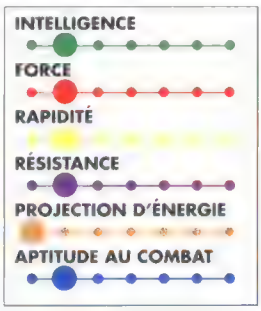
Nom français : ZEMU
Véritable nom : Zemu alias Xemu
Première apparition : *ST I* #103 (1962) / Inédite en France

Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg

Né dans la 5ème dimension, Zemu s'appuie sur ses armées pour régner en tyran et convoite la Terre. La Torche (Human Torch) découvre son existence alors qu'il enquête sur la disparition de maisons près de son portail dimensionnel. Johnny est fait prisonnier mais vite libéré par Phineas et Valeria qui renversent Zemu. Ce dernier finit par reprendre le dessus. Il envahit Attilan et capture la famille royale des Inhumains (Inhumans) pour obliger Flèche Noire (Black Bolt) à investir sa Corne de pouvoirs. Neutralisé par les Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il se retrouve prisonnier dans sa propre dimension. Sans les armées de Zemu, la 5ème dimension ne résiste pas à l'opération I.T.

POUVOIRS/ARMES

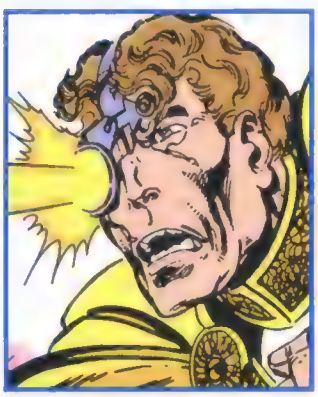
• Technologie de pointe, transporteurs dimensionnels, canons à énergie, corne amplifiant le son



ZORBA

Nom français : ZORBA
Véritable nom : Zorba
Première apparition : *FF I* #198 (1978) / Nova 84 (1985)

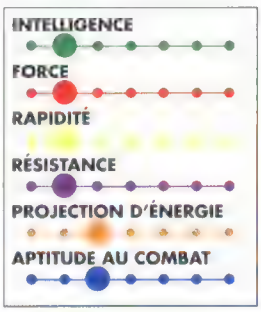
Taille : 1,85 m
Poids : 89 kg



Zorba rejoint la résistance latvérienne à la mort de son frère Rudolfo, légitime héritier de la couronne. Il s'allie aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) pour combattre le Dr Fatalis (Dr. Doom) et mettre à jour son projet de faire monter son clone (Victor Von Doom Clone) sur le trône. À l'issue de cet épisode, Fatalis perd la raison et Zorba devient le nouveau souverain de Latvérie. Mais sans la poigne de fer de Fatalis, le pays sombre dans le crime et la révolte. Furieux contre ses citoyens peu reconnaissants, Zorba leur envoie les robots tueurs de Fatalis. Il meurt sous les coups de Victor et la population est sauvée par les FF.

POUVOIRS/ARMES

• Œil droit projetant des rayons lasers
• Armée de soldats



ZSAJI

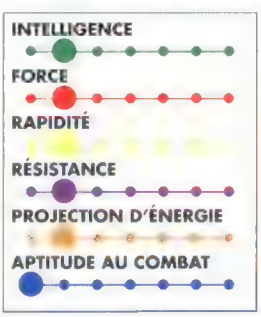
Nom français : ZSAJI
Véritable nom : Zsaji
Première apparition : *SWARS I* #4 (1984) / Spidey 69 (1985)

Taille : 1,68 m
Poids : 57 kg

Zsaji est originaire de l'un des nombreux villages arrachés à sa planète pour être transférés sur Battleworld. Les "Guerres Secrètes" font de nombreux blessés parmi les héros que l'on conduit auprès de Zsaji. Elle les remet sur pied grâce à ses pouvoirs de guérisseuse. Plusieurs patients tombent sous son charme dont la Torche (Human Torch) et Colossus, plus sérieux, auquel la jeune femme ne reste pas insensible. Et lorsque le Dr Fatalis (Dr. Doom) se sert du pouvoir du Beyonder pour exterminer les héros, Zsaji va jusqu'au bout de ses forces pour ressusciter Colossus qui ranime ensuite ses compagnons grâce aux machines de Battleworld.

POUVOIRS/ARMES

• Guérit les blessures
• Vapeurs spéciales pour communiquer sans parole



ALTERNATE EARTHS

EARTH X

Nom français : Terre-9997
Première apparition : *EXS* (1999) / 100% Marvel : Earth X 1 (2000)

Lorsque Flèche Noire propage les brumes tératogènes, Red Richards l'accuse, à tort, d'avoir provoqué la mutation en masse des terriens. Tandis que Ben et Alicia ont leurs deux enfants Buzz et Chuck, Red, déprimé, se retire dans le château de Fatalis – après la mort de Jane et Johnny dans l'affrontement qui les a opposés au tyran de Latvérie et à Namor. Il sacrifiera finalement un bras pour ressusciter Jane. La Terre est sauvée à la fois par les Célestes et la résurrection de l'Homme Absorbant à travers Franklin qui avait altéré la réalité pour devenir un nouveau Galactus. Les héros aident ensuite Mar-Vell à détruire la Mort et créer un paradis dans la Zone Négative.

EARTH 1602 A.D.

Nom français : Terre-311
Première apparition : *1602* #1 (2003) / 100% Marvel : 1602 1 (2004)

Cette réalité diverge quand le Captain America d'un futur alternatif revient en 1587 et provoque une distorsion temporelle mutagène. Investis de pouvoirs alors qu'ils voguaient sur les mers à bord du Fantastik au XVI[e] siècle, les Quatre Fantastiques deviennent célèbres pour leurs exploits. Mais ils sont capturés et emprisonnés par le comte Otto Von Fatalis. Dès lors, on les croit morts. Libérés en 1602 par les Prodiges (X-Men), ils se rendent en Amérique où Red répare la distorsion temporelle et restaure le futur dont ils sont issus, tout en préservant le monde du XV[e] siècle.

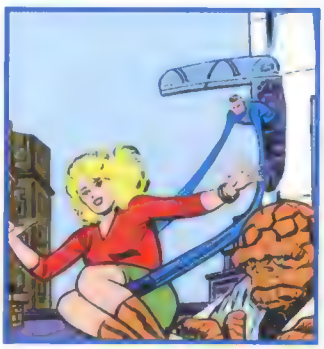
EARTH 2099 A.D.

Nom français : Terre-928
Première apparition : *FF 2099* #1 (1996) / 2099 41 (1997)

Créés par Uatu, les Fantastiques de ce monde croient être les premiers du genre, ressuscités après un certain temps. Émergeant de la Zone Négative, ils se trouvent un allié en la personne de Spider-Man 2099. Ils ont à peine le temps de s'adapter à leur nouvelle vie que survient le Déluge. La dernière fois qu'on a vu les Fantastiques, ils étaient à la base d'Uatu sur la Lune, où ils devraient rester jusqu'à ce que l'on ait de nouveau besoin d'eux.

EARTH-A (ALTER EARTH)

Nom français : Terre-721
Première apparition : *FF I* #118 (1972) / Album Les Fantastiques 19 (1979)



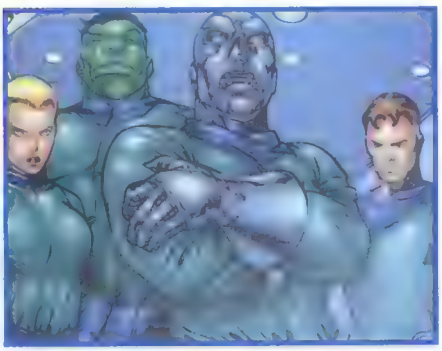
Sur cette Terre, seuls Red et Ben s'envolent dans leur fusée expérimentale. Red devient la Chose et Ben, alias Mr. Fantastic, hérite d'un corps élastique et inflammable, et il épouse Jane Storm. Johnny devient Gaard et plus tard Vangaard. Ben demande à Red de lui enlever ses pouvoirs. Ce dernier travaille d'arrache-pied et discrètement sur la robotique. Il rencontre à deux reprises la Chose de la Terre-616 et notamment lorsqu'il se fait piéger par l'opération I.T. Les Chose des deux mondes unissent leurs forces pour faire échouer le projet. Plus tard, Vangaard juge leurs univers redondants mais ne détruit, apparemment, qu'une zone divergente.

EARTH-BULLPEN

Nom français : Terre-2812
Première apparition : *W I* #11 (1978) / Inédite en France

Une étrange boîte appartenant aux habitants "S" émet des rayons cosmiques et transforme l'équipe de Marvel Comics en Quatre Fantastiques. Mister Fantastic (Stan Lee), la Torche (Sol Brodsky), la Chose (Jack Kirby) et l'Invisible (Flo Steinberg) se rendent célèbres en essayant de redevenir eux-mêmes. Une piste les mène jusqu'à Atlantis où ils découvrent que les Skrulls complotaient contre l'humanité et ils déjouent leur plan diabolique.

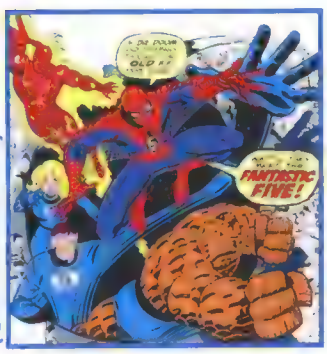
EARTH-CHALLENGERS OF DOOM



Nom français : Terre-111
Première apparition : *FF III* #47 (2001)
Marvel Elite 24 (2002)

Le Dr Banner (Hulk), Fatalis, Richards et (Jane) Storm fondent les Challengers pour mettre leurs pouvoirs au service de l'humanité. Quand Galactus se rend en Russie, Fatalis, le chef des Challengers, dément les rapports l'accusant de faire de la propagande communiste. L'arrivée de la Chose (Thing) de la Terre-616 (Earth-616) ne réussit toujours pas à le convaincre, mais Ben découvre où se trouve l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) et l'utilise pour neutraliser Abraxas avant que Galactus ne dévore la planète.

EARTH-FANTASTIC FIVE (SPIDER-MAN)



Nom français : Terre-772
Première apparition : *W I* #1 (1976) / Spidey 33 (1982)

Spider-Man rejoint les Cinq Fantastiques à leurs débuts. Jane Storm quitte l'équipe pour se marier avec le Prince des Mers. Red réagit en attaquant Atlantis. Il reviendra à la raison et Jane finira par l'épouser après sa rupture avec Namor avec qui elle a eu un fils. Plus tard, le Dr Fatalis se sacrifie, semble-t-il, face à Annihilus pour sauver Jane. Il devient, en fait, le pion d'Immortus et des Time-Twisters dans des opérations visant à détruire la réalité, avant de retourner en Latvérie.

EARTH-ULTIMATE

Nom français : Terre-1610
Première apparition : *USM* #1 (2000)
Ultimate Spider-Man Prestige 1 (2002)

Quand l'étudiant Red Richards découvre la téléportation, le Pr Storm lui propose de venir travailler au Baxter Building sur un moyen de pénétrer la Zone-N. Peu avant de tester le procédé, Victor Van Damme le reprogramme à sa manière. Une explosion se produit qui transforme Red, son ami Ben Grimm, les enfants du Dr Storm, Johnny et Jane, et Van Damme.

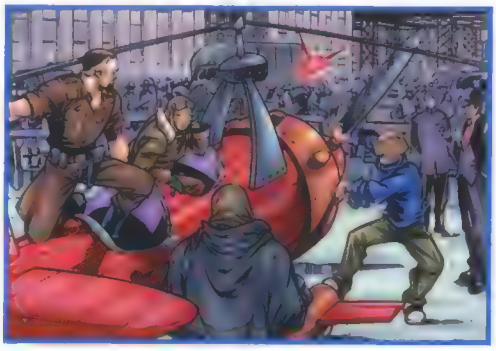
Nom français : Terre-98
Première apparition : *FF* @ 1998
Marvel (Marvel France) 33 (1999)

Le vol spatial expérimental a eu lieu en 1961 et voilà presque quatre décennies que les Quatre Fantastiques existent. Red et Jane sont à la retraite et une Torche bedonnante se trouve à la tête de l'équipe qui réunit la Chose, Zero Man (Franklin) et sa femme Crystal. Les enfants de Johnny, le mutamorphe Cosmic Ray et Spike (Luna) à la puissante chevelure, rejoignent le groupe quand Franklin part au Wakanda pour stabiliser ses pouvoirs liés à la Zone Négative et vivre tranquillement avec son épouse Zawadi et leur fille N'Yami Jane.

EARTH-1961 A.D.

Nom français : Terre-11113
Première apparition : *FF III* #47 (2001)
Marvel Elite 24 (2002)

Dans les années 30, Red met au point un canon qui envoie Ben sur la Lune et le fait muter. Mr Grimm se joint à Mr. Feral, Mr. "Mist" Nelson, Mr. Strange et au Bricoleur pour former les Five for the Future de Doc Fantastic. Alors qu'ils affrontent le Monocle, le Red Richards (Reed Richards) de la Terre-616 (Earth-616) prend la place de Doc et récupère l'Annihilateur Ultime (Ultimate Nullifier) pour combattre Abraxas avec l'aide de la journaliste Jane Storm.



EARTH-FIVE FOR THE FUTURE

Nom français : Terre-7712
Première apparition : *W I* #7 (1977) / Spidey 37 (1983)

Leurs caractéristiques induisent leurs pouvoirs : l'intelligence de Red (Big Brain), la passion de Ben pour l'aviation (Dragonfly), les dons de mécanicien de Johnny (Mandroid) et la flexibilité de Jane (Ultra-Woman). Le cerveau désincarné de Red lui vaut de perdre Jane qui se tourne alors vers Ben. Mais Richards investit le corps du Dr Fatalis et devient Mr. Fantastic. Plus tard, les quatre amis sont chargés par la TVA de neutraliser l'Immortus du futur, mais ils échouent. C'est alors que Vangaard juge leur univers redondant mais il ne détruira, semble-t-il, qu'une zone divergente.

EARTH-ALTERNATE POWERS

Nom français : Terre-8311
Première apparition : *MT* #1 (1983) / Inédite en France

Les lois physiques de cette Terre ressemblent à celles d'un dessin animé peuplé d'anthropomorphes. Les Fantastic Fur (Mooster Fantastic, Invisible Gorilla, Simian Torch et Ben Grizzly alias Thang) défient Galactypus et leurs doubles démoniaques. Ils essuient une sévère défaite malgré les conseils du Guide du Super-Héros sur les Situations Courantes dans les Comics. Heureusement, Galactypus réalise qu'il a les yeux plus gros que le ventre et il laisse tomber. Sur la planète, vivent aussi Spider-Ham, Punfisher, Duktor Fatalis, etc.

EARTH-LARVAL

EARTH-MANGAVERSE

Nom français : Terre-23
Première apparition : *MM: FF* #1 (2002) Album Les Fantastiques 19 (1979)

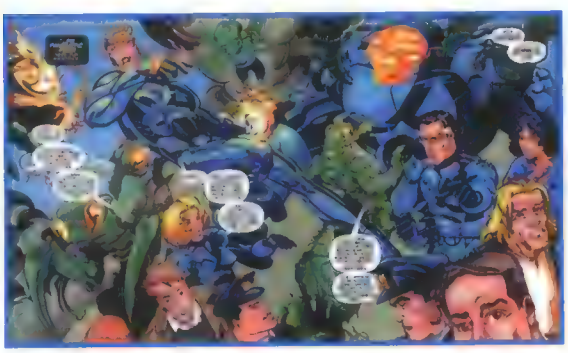
Une expérience tourne mal sur la Lune. Les quatre survivants forment alors l'équipe Manifestation Metatalent Mega-Niveau des Quatre Fantastiques – Red Richards, Jonatha Storm, Sioux Storm, Benjamin "Ben-ya-meen" Grimm – pour protéger la Terre contre des agressions et d'autres menaces extraterrestres. Grâce à leurs capacités (semblables à celles de leurs modèles), ils viennent à bout d'Annihilus, Hulk et Galactus.

EARTH-MC2

Nom français : Terre-982
Première apparition : *W II* #105 (1998) / Inédite en France

Jane comble une brèche qu'Hyperstorm a percée dans la réalité et se retrouve dans un état statique. Red veille sur son épouse tandis que les autres Fantastiques poursuivent leur bonhomme de chemin. Johnny et Lyja (Ms. Fantastic) ont un fils, Taurus. La Chose et Sharon Ventura ont deux enfants, Alyce et Jacob, mais finissent par se séparer. Guidé par Psi-Lord et le robot télécommandé de Red, Big Brain, les Cinq Fantastiques protègent le futur contre tout nouveau ou ancien danger.

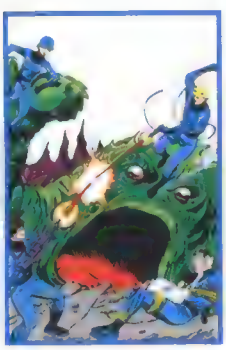
EARTH-MUTANT X



Nom français : Terre-1298
Première apparition : *MX* #1 (1998)
X-Men Universe 1 (1999)

Quand Galactus débarque sur Terre, une équipe de Quatre Fantastiques en armure sans pouvoir, tente de le repousser et y parvient partiellement. Plus tard, Jane a une liaison avec Havok, ce qui ébranle son mariage avec Red. Celui-ci s'allie peu après avec la Reine Démon. Sous l'apparence du Beyonder, elle assassine Jane, Johnny et Ben, et Red se fait tuer par Dracula.

EARTH-REED RICHARDS' ROCKET GROUP



Nom français : Terre-8212
Première apparition : *W I* #36 (1982) / Spidey 58 (1984)

Suivant les conseils de son ami Ben, Red installe un système de protection à bord de sa fusée expérimentale. Résultat, ils ne deviennent pas des surhumains mais de richissimes explorateurs. Red utilise sa technologie pour rendre le monde meilleur. Avec son Rocket Group, il mène aussi une croisade contre les criminels et notamment l'Homme-Taupe, prouvant ainsi que ce ne sont pas leurs pouvoirs qui ont fait d'eux des héros. Un jour, Uatu leur demande d'aider la Time Variance Authority à empêcher Immortus d'accumuler de l'énergie temporelle afin de récrire la réalité.

TERRES ALTERNATIVES INDEX

Avengers I #85 (1971)
Terre-712 : Terre-S L'Escadron Suprême.

Avengers I #296 (1988)
Terre-8810 : La Bulle du Temps.

DC vs Marvel #3 (1996)
Terre-962 : Amalgam Différentes réalités unifiées par les Frères Cosmiques, à l'origine de la création des Challengers du Fantastique, Dr Doomsday, Galactiac, etc.

Domination Factor : FF #3.5 (2000)
Terre-1000 : Loki modifie la réalité avec la Pomme d'Or et empêche les héros de recevoir des pouvoirs ; Alicia et Ben donnent naissance à Petal Grimm.

Excalibur I #9 (1989)
Terre-99476 : Dino World Les Cinq Fantastiques (Saurfantastic, Invisiguanodon, DinoTH, la Chose, Arachnosaure).

Exiles #35 (2003)
Terre-312 : La Chose se change en monstre déchaîné jusqu'à ce qu'il parvienne à absorber les radiations excédentaires.

Fantastic Force #12 (1995)
Terre-95121 : Le Fantôme Rouge et les Super-Singes deviennent les Quatre Fantastiques.

Fantastic Force #12 (1995)
Terre-95122 : Ben est un humain à la force surhumaine, MF ressemble à MODOK, la Torche est une concentration d'énergie et l'Invisible envoie des décharges d'énergie.

FF I #1 (1961), *Motion Picture Funnies Weekly #1* (1939)
Terre-616 : La première Terre décrite dans les comics grand public.

FF I #19 (1963)
Terre-6311 : l'Autre Terre
Le Moyen Âge n'a jamais eu lieu. Les technologies modernes apparaissent donc 1000 ans à l'avance ; Nathaniel Richards y a voyagé et y a épousé Warlord. Lieu de naissance de Nathaniel Richards II (Kang/Rama-Tut).

FF #151 (1974)
Terre-74101 : Machus En 2200, monde original de Mahkizmo.

FF #153 (1974)
Terre-7412 : Fusion de Machus et Femizonia.

FF I #341 (1990)
Terre-9061 : Le Cercle Intérieur Russe utilise le robot de Staline pour en garder le contrôle. Les Quatre Fantastiques de la Terre-616 s'y sont rendus.

FF I #387 (1994)
Terre-944 : Dark Raider.

FF I #414 (1996)
Terre-967 : Variation de Days of Future Past ; Hyperstorm.

FF III #47 (2001)
Terre-1112 : Malice tue les FF.

FF III #47 (2001)
Terre-1115 : Jane Storm devient reine d'Atlantis.

FF III #47 (2001)
Terre-1116 : Atlanterra Atlantis est en guerre contre l'humanité ; l'Invisible de la Terre-616 s'y rend afin d'obtenir le Briseur de Sorts pour que Namor recouvre la mémoire.

FF: Big Town #1 (2001)
Terre-110 : MF et Tony Stark développent leur technologie pour le secteur privé.

FF: Unstable Molecules #1 (2001)
Terre-33 : Des personnages semblables aux FF, mais dénués de pouvoirs, vivent dans les années 50.

Last Avengers Story #1 (1995)
Terre-9511: La Torche et Alicia donnent naissance à Marissa Storm, qui a hérité des qualités artistiques de sa mère ; Miss Hulk et Wyatt sont les parents d'une Jessie Wingfoot à la force surhumaine ; la Torche et Jessie rejoignent les Vengeurs dans leur combat contre Kang ; Marissa se cache.

Marvel SuperHeroes II #18 (1969)
Terre-691 Annual : En l'an 3000, les Gardiens de la Galaxie.

Marvel Two-In-One #50 (1979)
Terre-7940 : La Chose de la Terre-616 voyage dans le temps pour guérir la Chose de ce monde. Pendant ce temps, Galactus absorbe la force vitale de la Terre, laissant derrière lui un monde apocalyptique que Crâne Rouge s'empresse de conquérir avant d'être vaincu par la Chose de la Terre-616 à son retour.

Savage Tales I #1 (1971)
Terre-715 : Femizonia Monde original de Thundra.

Silver Surfer (1978)
Terre-7888 : Terre-M Un monde sans héros ; le Silver Surfer n'y est plus le bienvenu depuis qu'il s'est opposé à Galactus ; il tombe amoureux d'Ardina et redevient brièvement le héraut de Galactus ; il s'oppose ensuite une nouvelle fois à celui-ci lorsque ce dernier cherche à devenir l'objet d'un culte ; Overlord fait de lui un esclave, bientôt libéré par le Surfer de la Terre-616.

Startling Stories: Thing: Night Falls on Yancy Street #1 (2003)
Terre-36 : L'intérêt que la Chose porte pour Hazel Donovan entraîne un combat entre les Terrifics et les FF ; Hazel meurt en sauvant Ben des griffes de l'Homme Absorbant.

Thor I #162 (1969)
Existe avant le big bang ; cet univers est détruit par les habitants des Ténèbres, mais Galan de Taa parvient à s'en sortir et devient le Galactus de la Terre-616.

Uncanny X-Men #141 (1981)
Terre-811 : Days of Future Past
Franklin Richards se marie ; la forme astrale de Rachel Summers retourne à la Terre-616 après avoir été tuée par les Sentinelles.

What If ? I #2 (1977)
Terre-774 : Hulk a le cerveau de Bruce Banner ; MF et le Professeur X fusionnent dans le corps d'X-Man afin de stopper Galactus ; la Chose se transforme en monstre déchaîné.

What If? I #22 (1980)
Terre-808 : En sauvant l'âme de sa mère, Fatalis devient un leader bienveillant, prend Valeria pour épouse, dont l'âme est volée par Méphisto.

What If ? I #31 (1982)
Terre-8222 : La Chose se retourne contre ses trois acolytes et devient une menace ; en cherchant à l'arrêter, ses trois amis voient leurs pouvoirs neutralisés.

What If? I #34 (1982)
Terre-82801 : Les FF sont des bananes ; ça a beau paraître stupide, ce n'est pas dénué d'intérêt.

What If? I #37 (1983)
Terre-8321: La Chose continue d'évoluer sous l'influence du Virus X et devient hideux avant d'être finalement guéri ; Giant-Man rejoint les FF.

What If? I #42 (1983)
Terre-8312 : L'Invisible meurt en donnant naissance à Franklin ; MF cherche à se venger d'Annihilus, coupable d'avoir provoqué le retard, et finit par se suicider.

What If? II #11 (1990)
Terre-9031 : Les FF disposent tous d'un pouvoir sur le feu ; ils prennent leur retraite après avoir accidentellement tué un enfant ; Ben revient sous les traits de la Torche.

What If? II #11 (1990)
Terre-9032 : Les FF disposent tous d'un corps élastique ; ils prennent leur retraite car ils ont honte ; la Torche devient un amuseur public du nom de Mr. Fantastique.

What If? II #11 (1990)
Terre-9033 : Les FF sont tous changés en monstres ; ils se retirent alors sur l'île aux Monstres.

What If? II #11 (1990)
Terre-9034 : Les FF disposent tous du pouvoir d'invisibilité ; ils travaillent pour le S.H.I.E.L.D.

What If? II #15 (1990)
Terre-907 : MF exécuté lors du procès de Galactus ? Les FF détruisent le monde des Shi'ars, puis se sacrifient afin d'empêcher l'alliance interplanétaire de détruire la Terre.

What If? II #18 (1990)
Terre-9011 : Les FF se battent contre Fatalis avant de posséder leurs pouvoirs ; MF aide Fatalis à récupérer sa mère ; ce dernier a le sentiment d'avoir été mis en position d'infériorité et cherche à se venger ; les FF obtiennent leurs pouvoirs.

What If? II #22 (1991)
Terre-912 : Le Silver Surfer n'a pas quitté la Terre et devient le 5ème Fantastique ; il est emprisonné dans les Enfers par Méphisto, qui tue la Torche mais se retrouve affaibli à jamais par la pureté du Surfer.

What If? II #27 (1991)
Terre-917 : Namor devient le 5ème Fantastique ; l'Invisible épouse Namor et donne naissance à Leonard ; MF abandonné, prend Lissette Orlova pour épouse et devient papa d'une petite fille.

What If? II #30 (1991)
Terre-91111 : L'Invisible meurt durant l'accouchement de son second enfant ; cette dernière, Suzy, devient une créature monstrueuse, rapidement envoyée dans la Zone Négative par Franklin.

What If? II #30 (1991)
Terre-91112 : Mary, le deuxième enfant de MF et l'Invisible, est à l'origine d'une nouvelle ère de paix.

What If? II #41 (1992)
Terre-929 : Les FF sont tués lors du crash de leur fusée ; Uatu se sacrifie pour sauver la Terre de Galactus.

What If? II #51 (1993)
Terre-938 : Fatalis devient le Sorcier Suprême ; il utilise les FF afin d'obtenir les Pierres de Merlin qui lui permettront de vaincre Dormammu ; il envoie dans la tête de Stephen Strange des images de sa mort.

What If? II #70 (1995)
Terre-952 : Le Silver Surfer n'a pas trahi Galactus, qui a donc fini par avaler la Terre ; les FF ont survécu et sont devenus ses hérauts, l'empêchant ainsi de se nourrir de mondes habités.

What If? II #78 (1995)
Terre-9510 : Les FF originaux sont tués par De'lila ; les nouveaux FF restent ensemble ; ils se séparent ensuite après avoir été vaincus par l'Abomination, Devos, Lady Deathstrike et Paibok.

What If? II #89 (1996)
Terre-969 : Personne n'a le contrôle de ses pouvoirs.

What If? II #89 (1998)
Terre-989 : Ben choisit de rester à Liddleville et devient la Chose ; MF et l'Invisible meurent en cherchant à s'échapper.

What If? II #100 (1997)
Terre-97102 : Après avoir voyagé dans leur vaisseau spatial, les FF sont envoyés dans un monde féerique semblable à Oz.

What If? II #114 (1998)
Terre-9811 : Tous les héros et les vilains échouent sur Battleworld après les "Guerres Secrètes" ; la nouvelle génération inclut Firefly (le fils de la Torche et de la Guêpe), Malefactor (le fils de Fatalis et de l'Enchanteresse) et Mustang (le fils d'Œil de Faucon et de Miss Hulk).

APPENDICE

LÉGENDE

@	Annual	AT	Astonishing Tales
A	Avengers	BFF	Before the Fantastic Four
AF	Alpha Flight I	BK	Black Knight
ASM	Amazing Spider-Man	BS	B-Sides

Abominatrix, Captain Rectitude *SH II #21 (1990)* Employés de Jasper Keaton ; monstrueuse femme aux pouvoirs gamma ; homme fort honnête pouvant voler ; a combattu Miss Hulk, Phantom Blonde.

Adora *FF I #204 (1979)* Reine de Xandar, défendue par les Champions de Xandar ; a rencontré les FF ; tuée par Nébula ; clonée par la suite.

Adrenazon (Adria Lynn) *MCP #123 (1993)* A accusé Miss Hulk pour l'emprisonnement de son mari ; est devenue verte et super-forte ; battue par Miss Hulk, Nosferata.

Aero, Hydro, Fire, Mud *MTIO #33 (1977)* Élémentaires conjurés par Merlin Demonspawn ; ont combattu Modred le Mystique, la Chose, Spider-Woman (Drew).

Aggression Enhancer *FF #336 (1990)* Utilisés par Fatalis pendant "Acts of Vengeance" ; à l'origine de plusieurs attaques contre les FF sans jamais remporter beaucoup de succès ; constitués de : Armadillo, Baron Brimstone, Le Scarabée, Constricteur, L'Anguille (Lavell), Flying Tiger, Hydro-Man, Mad Dog, L'Homme-Singe, Orka, Le Hibou, L'Homme-Plante, l'Aiguillon, Ramrod, Shocker, L'Homme aux Échasses, le Boulet, le Fantôme, etc.

Ahura, alias Pope *Inhumans Graphic Novel (1988)* Fils de Flèche Noire et Médusa ; emmené par le Conseil Génétique ; dispose d'un pouvoir oculaire fatal ; a retrouvé sa famille ; est devenu proche de FR.

Airjet Cycle *FF I #45 (1965)* Véhicule quatre places utilisé par les FF ; généralement conduit en solo par la Chose.

Albino (Istvan) *Thing: Freakshow #1 (2002)* Bête de foire surpuissante victime des railleries de Ben lorsqu'il était encore jeune ; a aidé la Chose des années plus tard contre les Krees et les Skrulls afin de sauver Talmadge.

All-Winners Squad *All-Winners Comics I #19 (1946)* Super-équipe de l'après-guerre ; a fait la rencontre de Miss Hulk et Phantom Blonde lors d'un de ses voyages dans le temps.

Alpha Primitives *FF I #47 (1966)* Race de travailleurs qui habitent sous Attilan ; clonés par les Inhumains ; certains d'entre eux ont accompagné Maximus dans la Zone Négative.

Andro *Astonishing Tales #1 (1970)* Androïde créé par Fatalis ; recruté par Celui-qui-n'a-pas-de-Visage ; envoyé dans une autre dimension par Fatalis ; est revenu pour combattre Fatalis à la tête d'une armée d'androïdes.

Angler *Quasar #3 (1989)* Commando transformé par un pouvoir d'une autre dimension ; a combattu Quasar et la Torche ; retenu dans le Projet : PEGASE.

Anti-Cosmic Flying Wing *FF I #60 (1967)* Utilisé par MF pour attirer une version de Fatalis douée de pouvoirs cosmiques vers la barrière de Galactus.

Arcadius *FForce #5 (1995)* Chancelier Inhumain ; peut animer des statues ; a envoyé Seeker sur les traces de Devlor ; a combattu aux côtés des FF.

Archer, Ulysses Solomon "U.S." *U.S. I #1 (1983)* Routier cyborg recruté par Al l'Alien ; peut contrôler à distance camions, fusées et autres engins ; s'est allié à Miss Hulk contre Xemnu, Spragg et les Xartans.

Aria *Wolverine II #133 (1999)* Femme Zennan ; a possédé Wolverine ; l'a obligé à combattre la Torche entre autres ; a convaincu Wolverine de libérer les prisonniers du Collectionneur ; est morte en tentant de repousser Galactus.

Arides *Inhumans I #3 (1976)* Kree envoyé contre les Inhumains ; s'est transformé en forme d'énergie pure ; a combattu les Vengeurs et FForce.

Artabazus *FF I #407 (1995)* Magicien d'une autre époque ; a combattu les FF en cherchant à sauver MF ; renvoyé au Moyen Âge où il fut considéré comme un sorcier et brûlé.

Asylum (Henrique Gallant) *New Warriors I #32 (1993)* Mutant qui contrôle la Force Obscure ; a pris le contrôle des FF et les a opposés à Spdm et aux New Warriors.

Atlantis *Motion Picture Funnies Weekly #1 (1939)* Civilisation sous-marine dirigée par Namor ; a tenté plusieurs fois de conquérir le monde de la surface.

Attilan *FF I #47 (1966)* Ancienne ville des Inhumains située au départ sur une île de l'Atlantique Nord, puis relocalisée d'abord dans l'Himalaya et ensuite sur la zone bleue de la Lune.

AUNTIE (Automatic Neuro-robot in charge of Tidying-up with Increased Efficiency) *FF I #119 (1972)* Robot majordome créé par MF.

Avant Guard (Bora, Spark) *Web of Spdm #74 (1991)* Mutant doué de pouvoirs éoliens, devenu super-fort ; a servi le Peintre contre Spdm et la Torche ; enfermé dans une peinture.

Bacchae *FF III #7 (1998)* Femmes guerrières de Pluton qui ont combattu entre autres Marvel Girl et Bounty.

Badoon *Silver Surfer I #2 (1968)* Race de reptiles ; a essayé d'envahir la Terre, s'est alliée à Polemachus, repoussée par les FF et les X-Men ; a travaillé plus tard avec les Brood pour former la Coterie.

Band of the Bland (Dr. Angst, Black Hole, Tillie the Hun, Sitting Bullseye, Spanker) *Marvel Treasury Edition #12 (1976)* Ont essayé de créer une version ennuyeuse du monde qu'ils pourraient contrôler, combattu entre autres par Howard the Duck, Miss Hulk et Louise Mason.

Basilisk (Basil Elks) *MTU I #16 (1973)* Peut voler, super-endurant, projette des rayons laser avec ses yeux ; transformé par une pierre kree ; a combattu Spdm, MF, la Chose et Mar-Vell ; tué par Scourge.

Batch 13 *FForce #4 (1995)* Copie les pouvoirs ; a combattu FForce et Captain America.

Baxter, Noah *FF III #36 (2000)* Ami de longue date de MF qui travaille sur une base spatiale et qui a dessiné les plans du deuxième Baxter Building.

Beatrice Carlton *SH: Ceremony #1 (1989)* P.D.G., sorcière ; s'est mise à la recherche du panier mystique Keewazi pour contrôler toutes les âmes du monde ; a invoqué Anung-Ite (une créature ressemblant au Minotaure) ; vaincue par Miss Hulk.

Beetle (Abner Jenkins) *ST I #123 (1964)* Criminel en armure pouvant voler ; a combattu la Torche ; est réapparu dans les Thunderbolts sous le nom de MACH-1.

Bel-Dann, Raksor *UXM #137 (1980)* Skrull lors de la longue bataille sur la zone bleue de la Lune ; a combattu les FF et les Inhumains.

Beynon, Bradley *UXM & FF@ '98 (1998)* A cherché à se venger de MF pour un supposé plagiat ; a fait en sorte que le robot Hadley se montre sous les traits de Psycho-Man pour attaquer MF et l'Invisible; vaincu par les FF et les X-Men.

Bi-Beast *Hulk I #215 (1977)* Androïde bicéphale des Hommes-Oiseaux ; capturé par l'Étranger ; s'est mesuré à Hulk ; est tombé amoureux de Miss Hulk.

Big Enilwen *SH II #7 (1989)* Immense extraterrestre à l'aspect juvénile ; ami de Miss Hulk.

Big Man (Janice Foswell) *MTU I #39 (1975)* A succédé au père Frédérick ; a utilisé son identité contre Spdm, la Torche et les Fils du Tigre ; involontairement tué par son partenaire Nick Lewis Jr (le fils du Maître du Crime).

Black Abbott *MTU I #147 (1984)* Moine qui utilise ses pouvoirs cérébraux pour contrôler ses semblables afin de conquérir le monde ; combattu par Spdm, la Torche et Thor ; censé avoir été tué par un des sbires de Crâne Rouge.

Blackheart *Daredevil I #270 (1989)* Fils de Méphisto et allié du Club des Damnés ; battu par les FF et les Shadow Hunters.

Blaze *Spectacular Spdm II #103 (1985)* Identité d'un vilain costumé créée par des étudiants pour harceler Spdm ; utilisée par la Torche pour donner une leçon aux étudiants ; utilisée par un agent à la solde de l'Étranger.

Blood Brothers *IM I #55 (1973)* Puissants frères extraterrestres ; serviteurs de Thanos ; ont lutté contre la Chose et IM.

Blow Dryer *MTIO #73 (1981)* Équipé d'un sèche-cheveux supersonique, il a essayé de voler des invités à une soirée ; vaincu par la Torche.

Blue Area of the Moon *FF I #13 (1963)* Zone bleue de la Lune ; base militaire kree construite il y

CA	Captain America	D	Defenders	DN	Dead of Night
CB	Conan The Barbarian	DD	Daredevil	EXS	Earth X Sketchbook
CBW	Captain Britain Weekly	DH	Death's Head	F4	The Fantastic 4th Voyage of Sinbad
CM	Comet Man	DMC	Daring Mystery Comics	FF	Fantastic Four

a des millénaires ; atmosphère similaire à celle de la Terre ; siège d'Uatu et d'Attilan.

Bones *FF I #15 (1963)* Cousin de l'Invisible et de la Torche; copropriétaire du Bones & Bailey Circus.

Borers *FF @ I #6 (1968)* Créatures de la Zone Négative au Q.I. quasi inexistant ; serviteurs d'Annihilus, ils mâchent tout ce qu'ils voient.

Boss Barker *FF I #91 (1969)* Kralian le Skrull, qui utilise une identité de gangster ; a acheté la Chose en tant que gladiateur ; a combattu la Chose et Mar-Vell ; tué par Torgo.

Brain, Brawn (Cassandra, David Pike) *Marvel Fanfare I #48 (1989)* Tante et cousin de Miss Hulk ; David est devenu super-musclé grâce à Cassandra et a été vaincu par Miss Hulk.

Building Behemoth *MTU I #95 (1980)* Robot à la taille gargantuesque qui ressemble à un immeuble sur pattes ; détruit par la Chose.

Cambers, Alynn *Thing I #2 (1983)* Petite amie de Ben à l'université ; a décliné sa demande en mariage afin de poursuivre une carrière à Hollywood ; a cherché du réconfort auprès de la Chose lorsqu'elle a été victime d'une attaque.

Captain Britain Corps *Daredevils #7 (1983)* Héros transdimensionnels habilités par Merlin et Roma ; certains ont combattu sous les ordres de Saturnyne contre les FF ; beaucoup ont été vaincus par l'ordinateur Mastermind.

Cara & Jason *SH II #15 (1990)* Adolescents qui ont développé des Verrues Secrètes d'énergie concentrée, après avoir manipulé des lézards irradiés ; amis de Miss Hulk lorsqu'elle était encore à l'état sauvage.

Cavanaugh, Dylan *Marvel Fanfare I #48 (1989)* Télépathe, ami de Miss Hulk, il l'a aidée à combattre Ogden.

Challengers of the Fantastic (Prof Richards, Senator Rocky Grimm, Dr. Ace Storm, Dr. Red Storm) *Challengers of the Fantastic #1 (1997)* Issus d'une dimension parallèle, ces personnages démunis de super-pouvoirs ont survécu au crash de leur fusée et ont choisi de vivre une vie pleine d'aventures grâce aux inventions qu'ils utilisent contre des ennemis aussi divers que variés ; alliés aux June Masters.

Cheemuzwa, alias Silent Ones *FF I #138 (1973)* Sept shamans surnaturels, associés des Keewazis ; ils ont entraîné Miracle Man et ont fait la rencontre des FF.

Chief Examiner *Questprobe #1 (1984)* Créé par l'extraterrestre Durgan de Scadam afin de prendre le pouvoir face à la Flotte Noire et aux Starblasters ; a étudié entre autres les pouvoirs de la Chose, la Torche ; détruit par la puissance extraterrestre Starbrand.

Chonga, General *MTIO #25 (1977)* Général Kaiwann qui s'est opposé au traité de paix, défait par la Chose et Iron Fist.

Circus of Crime *Hulk I #3 (1962)* Artistes criminels, souvent emmenés par le fascinant Ringmaster, a combattu entre autres la Chose, Miss Hulk et Spdm.

Cole *FF III #514 (2004)* Puissance de contrôle de masse ; les Terrifics ; fille du Sorcier et de Salamandra.

Collector (Taneleer Tivan) *Avengers I #28 (1966)* Un des plus vieux patriarches de la Terre obsédé par les objets rares ; a attaqué les FF en vue de s'emparer du bébé de Lyja.

Colony *Marvel Super-Heroes III #5 (1991)* Sanctuaire autonome, pour les victimes des radiations, auquel la Chose a contribué.

Condor *Nova I #2 (1976)* Scientifique des Hommes-Oiseaux ; cherche à fonder un empire criminel ; a combattu Nova et les FF.

Congress of the Crowns *MTU @ #5 (1982)* Collection de Couronnes de Serpents issues d'un univers parallèle, organisée de manière à former une gigantesque Couronne aux pouvoirs incommensurables ; détruite entre autres par la Chose et Dr Strange.

Connoisseurs *MTU I #105 (1981)* Extraterrestres ressemblant à des Poppupiens qui sont à la recherche de délices terriens ; attaquent les humains ; dissuadés par la Chose.

Corporation *CA I #213 (1977)* Organisation criminelle internationale qui envoie des agents munis de super-pouvoirs se battre contre différents héros ; a envoyé Machinesmith contre la Chose et le Valet de Cœur.

Cosmic Messiah *Silver Surfer III #135 (1997)* Être artificiel sculpté par le Maître des Maléfices, animé grâce à une partie de la force vitale du Surfer ; cherche à convertir la vie en énergie ; a combattu le Surfer et la Chose ; dissuadé par Alicia Masters, envoyé en exil dans l'espace.

Coterie *Contest of Champions II #1 (1999)* Alliance Badoon-Brood ; a organisé une compétition pour utiliser les héros de la Terre comme nourriture ; vaincue par les héros de la Terre, Lockdown et Rosetta Stone.

Cougar (Paul Ranklin) *MTIO #19 (1976)* Homme-Chat équipé de bandeaux aux pouvoirs destructeurs ; a combattu Tigra et la Chose ; tué par sa compagne Sheila Conklin.

Crab Truck *MCP #94 (1991)* Véhicule équipé de pinces géantes ; volé d'une base militaire dans le but de braquer une banque ; détruit par la Chose.

Crimson Cadre (Ator, Margoyle, Rootar, Eelak, Glaboo, Pulssus) *FF I #398 (1995)* Guerriers d'élite des Inhumains ; ont combattu les FF et la FForce.

Crimson Dynamo (Dmitri Bukharin) *IM I #109 (1978)* Un des nombreux agents de l'armée russe ; a combattu les FF ; s'est fait ensuite appeler Airstrike une fois muni de sa nouvelle armure.

Critic *SH II #14 (1990)* Membre de la branche des Gardiens qui critique les événements ; a invoqué Howard the Duck et Terror pour aider Miss Hulk dans son combat contre Band of the Bland.

Crossfire (William Cross) *MTIO #52 (1979)* Ancien de la CIA, ce criminel subversif a cherché à détruire les super-héros ; vaincu par la Chose, Moon Knight et Œil de Faucon.

Cruel Inhumans (Aireo, Falcona, Leonus, Stallior, Timberius) *Hulk Annual #1 (1968)* Ont combattu les FF et Hulk sur les ordres de Maximus.

Cuckoo (Kay Cera) *Clan Destine #1 (1994)* Membre d'une famille de super-héros ; peut prendre le contrôle des âmes mourantes ; créatrice de mode pour le compte de l'Invisible et Miss Hulk.

Cyclops *FF I #9 (1962)* Monstre à un œil ; possible Déviant ; a combattu MF sur les ordres de Namor.

Daddy Wronglegs *Marvel Knights #5 (2000)* Extraterrestre arachnoïde ; envoyé sur Terre durant la crise Maximum Security ; a infiltré le marché de la drogue ; capturé par les FF.

Damian, Dr. Daniel *FF I #64 (1967)* Archéologue ; a découvert Sentry #459 sur l'île de Pâques ; s'est allié avec les Éternels ; s'est retourné contre eux avant de mourir.

Dark Angel/Tzabaoth (Donald et Deborah Ritter) *Eternals: The Herod Factor (1991)* Jumeaux adolescents ; progénitures de l'Éternelle Théna et du Déviant Kro ; disposent de puissantes formes composites ; kidnappés par Maelstrom ; sauvés par les FF.

Darkholders *Marvel Spotlight I #4 (1972)* Vouent un culte à Chthon, un des dieux créateurs ; créés il y a des millénaires ; ont servi Morgane le Fay lors du soulèvement d'Atlantis.

Dark Hunter *Daydreamers #1 (1997)* L'une des facettes de FR ; l'a forcé à accepter la mort présumée de ses parents ; a poursuivi et attaqué FR, Howard the Duck, les mutants Sangsue et Artie Maddicks, l'Homme-Chose et l'extraterrestre Tana Nile alors qu'ils voyageaient entre les dimensions.

Deacon (Blanca del Hierro) *FF III #35 (2000)* Dernier survivant d'un ordre mystique destiné à arrêter Diablo ; allié des FF.

Deadpool (Jack, alias Wade Wilson) *New Mutants I #98 (1991)* Mercenaire insolent doté d'un pouvoir curatif ; membre des Terrifics durant un temps très court ; a rencontré FR et la Chose.

Deathurge *MTIO #72 (1981)* Incarnation du néant qui amène la mort à ceux qui le désirent ; tire des objets de notre "moi" obscur ; a combattu la Chose et les Inhumains sur les ordres de Maelstrom.

Defenders *Marvel Feature #1 (1971)* Super-équipe pas très bien organisée au casting variable ; aidés par la Chose dans leur combat contre Celui-qui-n'a-pas-de Nom et par MF contre Resurrection Stone Woman.

Demolition-Man (Dennis Dunphy) *Thing I #28 (1985)* Catcheur ; Vengeur ; ami de la Chose et de CA.

APPENDICE

LÉGENDE

FFHH	FF in the House of Horrors	FHHC	Sgt. Fury and His Howling Commandos
FForce	Fantastic Force	FR	Franklin Richards
FFU	Fantastic Four Unlimited	GD	Galactus the Devourer

Denton, Celestia *Defenders I #20 (1975)* Mère de l'enveloppe charnelle dont Valkyrie a pris le contrôle ; membre du culte de Celui-qui-n'a-pas-de-Nom ; canalise son énergie mystique dans son harmonica ; a dû subir l'opposition de son mari Alvin ; est morte une fois que la Chose a détruit son harmonica.

Destroyer *JIM I #118 (1965)* Œuvre d'Odin quasi irrésistible destinée à faire barrage aux Célestes ; est devenu un héraut de Galactus.

DeVasquez, Prof. Hector *SH II #53 (1993)* Beau-père de Zapper Ridge ; envoyé dans la Zone de Guerre pour mettre la main sur Miss Hulk ; l'a malencontreusement rendue incontrôlable à cause d'une overdose de rayons gamma ; battu à Gamma Tank.

Devourer *MTIO #23 (1977)* Gigantesque monstre égyptien invoqué par Seth ; a combattu la Chose et Thor.

Dezan *Avengers @ I #14 (1985)* Prince skrull pacifiste ; emprisonné à l'aide d'un masque inhibiteur ; sauvé par des rebelles ; allié des Vengeurs et des FF.

Dinosaur Island *FF I #345 (1990)* Région mésozoïque créée lors d'une tempête temporelle ; les FF, échoués là-bas en compagnie de la 82ème Division de l'Aviation de l'armée américaine, se rendent compte que leurs pouvoirs y sont sans effet ; zone qui a éclaté une fois de retour dans le monde originel.

Doc *SH I #18 (1981)* Scientifique centenaire ; a cherché à contrôler les bas-fonds de Los Angeles ; a transformé Ralphie Hutchins ; a utilisé sa technologie contre Miss Hulk, mais a été battu.

Doc Samson (Dr. Leonard Samson) *Hulk I #141 (1969)* Psychiatre super-fort aux pouvoirs gamma ; a tenté de guérir l'Homme-Molécule ; l'a combattu avec l'aide de Miss Hulk.

Doc Savage (Dr. Clark Savage, Jr.) *Doc Savage I #1 (1975)* Aventurier des années 30 devenu quasi surhumain ; accompagné des Famous Five (Monk, Ham, Renny, Long Tom et Johnny) ; a combattu Blacksun en compagnie de la Chose et la Torche lors d'un de leurs voyages dans le temps.

Doctor *Doctor Who Weekly #1 (1979)* Mystérieux aventurier extraterrestre qui voyage dans le temps ; ami de MF.

Dorma *Motion Picture Funnies Weekly #1 (1939)* Atlante ; emprisonnée par Magnéto pour faire pression sur Namor ; a épousé Namor ; tuée par Llyra.

Dorrek VII *FF I #18 (1963)* Empereur skrull ; père d'Anelle ; tué par R'KIII, sa femme.

Dr. Bong (Lester Verde) *Howard the Duck I #15 (1977)* Généticien et psychologue un peu dérangé ; a combattu Miss Hulk alors qu'il tentait de régler la télé de ses enfants clonés.

Dr. Dark (Kane Tucker) *B-Sides #2 (2002)* Supervilain qui peut provoquer l'obscurité ; est parvenu à repousser les attaques des B-Sides ; très vite vaincu par les FF.

Dr. Doomsday *DC Vs. Marvel #3 (1996)* Fatalis localisé dans une dimension alternative ; possède une apparence monstrueuse ; s'est emparé de la puissance de Silver Racer, l'incarnation de la mort.

Dr. Faustus (Johann Fennoff) *CA I #107 (1968)* Psychologue criminel ; a envoyé Everyman voler l'énergie des autres ; a utilisé des androïdes des FF contre MF ; tué par Nomad.

Dr. Octopus (Dr. Otto Octavius) *ASM I #3 (1963)* Scientifique criminel équipé de tentacules métalliques ; consulté par l'Invisible lors de sa deuxième grossesse ; ses tentacules ont combattu MF.

Dr. Sun *Tomb of Dracula I #13 (1973)* Scientifique chinois ; cerveau désincarné installé dans un corps de robot ; a pris le contrôle de H.E.R.B.I.E. ; sa conscience a apparemment été détruite.

Doom, Dr. Bob *SH II #18 (1980)* Cinquième cousin de Fatalis ; dentiste ; a implanté des neurotransmetteurs dans les bouches de ses patients pour mieux les contrôler ; vaincu par Miss Hulk.

Doomsman *FF I #157 (1975)* Androïde à qui Fatalis a remis les pouvoirs du Surfer et qui a été vaincu par lui.

Dormammu *ST I #126 (1964)* Règne sur la Dimension Obscure ; grande puissance mystique ; a envoyé une invasion de Sans-Esprits destructeurs finalement repoussés par les FF et Spdm.

Dracula (Vlad Tepes) *Suspense #7 (1951)* Puissant seigneur des vampires ; âgé de plus de 500 ans ; a envoyé Saint Germain à la recherche de l'Amulette de Zarathos ; plan déjoué par les Storm.

Dreaming Celestial (Tiamut) *Eternals I #18 (1977)* Emprisonné sur Terre par ses pairs : les Célestes ; réanimé par Ghaur ; a tenté de prendre le contrôle de la Contre-Terre créée par Franklin ; repoussé par les FF, Fatalis et Ashema.

Dryminextes *MTU I #32 (1975)* Démon qui a pris possession du corps de Wyatt Wingfoot ; vaincu par la Torche et Hellstorm.

Dunsell, Norman *MTIO #59 (1979)* A essayé d'atteindre ses buts en devenant entre autres cowboy et pompier avant de se marier ; aidé par la Chose et la Torche.

Dynorr the Stalker *Sub-Mariner #17 (1969)* Alpha Centaure amphibien qui a cherché à s'emparer des océans terrestres ; vaincu par Namor ; a combattu la Torche pendant la crise de Maximum Security.

Editor *FF I #358 (1991)* Utilise des films et des ordinateurs afin de manipuler l'histoire de la Latvérie sur les ordres de Fatalis.

Eel (Leopold Stryke) *ST I #112 (1963)* Criminel muni de pouvoirs électriques ; a combattu la Torche ; exécuté par Gladiator.

Eliminator *FF I #184 (1977)* Androïde magique équipé d'un arsenal varié ; créé pour éliminer les traces du Nouveau Salem ; a combattu les FF.

Ember, Holly-Ann *MGN #16 (1985)* Préadolescente de Venture Ridge (dans le Wyoming) munie de super-pouvoirs par l'AIM.

Emotion Charger *FF @ I #3 (1965)* Utilisé par Fatalis pour manipuler des super-vilains dans le but de ruiner le mariage de MF ; parmi eux se trouvaient le Chevalier Noir (Garrett), Cobra, Electro, l'Enchanteresse, l'Exécuteur, la Gargouille Grise, Grogoom, Hydra, le Mandarin, Melter, Mr. Hyde, la Licorne et Whirlwind.

Encephalo-Gun *FF @ I #2 (1964)* Permet à son détenteur de participer à un combat mental dont le perdant sera envoyé dans les limbes ; utilisé par Fatalis et MF.

Enchantress (Amora) *JIM I #103 (1964)* Sorcière d'Asgard ; a combattu entre autres Dazzler et les FF.

Enforcers (Fancy Dan, Montana, Ox) *ASM I #10 (1964)* Organisation criminelle ; a lutté contre la Torche et Spdm à la demande de Big Man et du Maître du Crime.

Equinox (Terrence Sorenson) *GS Spdm #1 (1974)* S'est transformé afin de disposer de pouvoirs sur le feu et la glace ; a combattu entre autres Spdm, la Torche et Iceberg ; a une fille qui semble disposer du même genre de pouvoirs.

Excalibur (Captain Britain, Meggan, Nightcrawler, Shadowcat, Phoenix, etc.) *Excalibur Special Edition #1 (1987)* Super-équipe britannique composée essentiellement de mutants ; a combattu Trash en compagnie de Miss Hulk ; a fini plus tard par se séparer.

Exiles (Blink, Mimic, Morph, Namora, Nocturne, Sasquatch, Beak) *Exiles #1 (2001)* Équipe de mutants guidée par le Courtier ; en conflit avec Namor et les FF sur Terre-616.

Exploitinator *SH II #56 (1993)* Entité sournoise d'origine inconnue qui aurait apparemment exercé une forte influence sur les activités de Miss Hulk afin de la titiller au maximum.

Fantasticopter *FF I #3 (1962)* Un des premiers véhicules des FF.

Fantasti-Flare *FF I #1 (1961)* Signal de ralliement des FF qui projette un "4" dans le ciel.

Farrell, Katherine "Kat" *Deadline #1 (2002)* Journaliste au Daily Bugle ; adversaire mais néanmoins amie de la Torche.

Fear-Eater *MCP #1 (1988)* Démon de l'espace Kkallakki ; provoque la peur et s'en nourrit ; a traqué le Silver Surfer, la Chose, CA avant de mourir en tentant de se nourrir de Daredevil.

Fearsome Foursome (Klaw, Paibok, Devos, Huntara) *FF I #377 (1993)* Brève alliance entre des ennemis des FF lors du procès de la Torche ; ont combattu les FF, Spdm, Daredevil.

GSD	Giant-Size Defenders	HNT	High Noon Tex	IG	Invisible Girl
GSFF	Giant-Size Fantastic Four	HRd	Heroes Reborn: Doomsday	IH	Incredible Hulk
H	Hulk	HRtr	Heroes Reborn: The Return	IM	Iron Man
HA	Hostess ad, Avengers	HT	Human Torch	IW	Invisible Woman

Feeta, Jian *FF III #61 (2002)* Employée des Quatre Fantastiques Inc., travaille avec la Torche avec qui elle a découvert le Projet Locuste.

Fifth Dimension (Phineas, Valeria, Xemu) *ST I #103 (1962)* Terre parallèle où des humanoïdes à la peau bleue remplacent les humains ; l'invasion menée par Xemu échoue grâce à la Torche.

Firebomb *MCP #74 (1991)* Criminel mystérieux et dérangé, kidnappe Alicia Masters et tente de bombarder Manhattan ; stoppé par la Torche et Iceberg.

Firefall *Rom #3 (1980)* Armure du Chevalier de l'Espace Karas, capable de fonctionner seule après que les Spectres Noirs l'aient modifiée ; a combattu Rom, la Chose.

Firefox (Sheila Donner) *HT II #4 (2003)* Journaliste s'étant fait passer pour un vilain maîtrisant le feu afin de confondre Rose Delaney, une vraie pyrokinésiste.

Fisher, Prof. Francesca "Frankie" *BFF : Reed Richards #1 (2000)* Egyptologue ; accompagne Red Richards et Alyssa Moy dans leur quête de la Griffe de Bast ; rencontre Fatalis, Khafre.

Fixer (Norbert Ebersol) *ST I #141 (1966)* Inventeur de génie, partenaire de Mentallo, cherche à contrôler Deathlok ; combat la Chose, Nick Fury ; membre fondateur des Thunderbolts en tant que Techno.

Fizzle (Phzzzrrzztlzzzzz) *FFU #7 (1994)* Alien électromagnétique, trouvé inerte sur Terre et ravivé par Yucoya-Tzin, combat les FF.

Flame-Eater *FF I #14 (1963)* Créature marine utilisée par Namor pour absorber la flamme de la Torche.

Flame Thrower *MTIO #62 (1980)* Enflamme New York à l'aide d'un lance-flammes modifié, tombe face à la Torche.

Flight Harnesses *FF @ I #6 (1968)* Harnais portés par les FF en Zone Négative.

Fredericks, Lt. General *FF I #3 (1962)* Chef militaire, combat par deux fois les forces du Comte Néfaria, dirige les manœuvres militaires contre le Silver Surfer.

Frizone *MTIO #68 (1980)* Pilote de chasse qui aime le froid ; a cherché à geler la planète grâce à son avion spécial ; dissuadé par la Torche.

Frog-Man (Eugene Patilio) *MTU I #121 (1982)* Fils d'un ancien super-vilain ; utilise des anneaux bondissants ; a aidé Spdm et la Torche contre Speed Demon ; a collaboré plus tard avec la Torche contre Griffe Jaune.

Galactiac *Challengers of the Fantastic #1 (1997)* Galactus localisé dans une dimension alternative composée d'une tête décharnée géante placée sur un corps de robot ; draine de l'énergie des planètes, mais préserve quelques régions pour mieux les étudier ; a transformé Ben Grimm en homme de pierre à quatre bras.

Garth *SH II #34 (1991)* Assistant zombie de Black Talon ; est devenu le valet de chambre de Miss Hulk ; l'a aidée à combattre Scarlet Beetle.

Gemini *Defenders I #49 (1977)* Membre des Zodiaques Androïdes ; séparé en deux corps distincts qui ont pris de plus en plus de proportions ; a cherché à juger des criminels ; a combattu Miss Hulk.

Ghaur *Eternals II #2 (1985)* Prêtre-roi Déviant-Lémurien ; a réveillé le Céleste Rêveur ; a kidnappé entre autres l'Invisible et Miss Hulk.

Gigantauron *Shogun Warriors #19 (1980)* Immense robot à quatre bras appartenant au scientifique et sorcier extraterrestre de Myndai : Maur-Kon ; vaincu par les Guerriers Shoguns et les FF.

Giganto *FF I #1 (1961)* Énorme créature vivant sous terre utilisée par la Taupe pour attaquer des bases militaires installées à la surface.

Giganto *FF I #4 (1962)* Monstre aquatique contrôlé par la Corne de Protée ; utilisé par Namor pour attaquer New York ; a d'autres progénitures similaires qui ont été utilisées plus tard lors d'autres attaques.

Gilbert, Prof. Gregson *FF I #35 (1965)* Créateur de l'Homme-Dragon ; forcé par des criminels à construire des androïdes similaires ; capturé par les Skrulls et libéré par la Torche.

Glot *FF Unplugged #3 (1996)* Troll d'une ère lointaine ; a combattu MF ; a revu sa décision après avoir rencontré Hyperstorm.

Go-Devil (Go Ishimori) *FForce #5 (1995)* Super-humain chargé d'énergie ; a combattu la FForce durant la guerre des gangs.

Goodman, Lieber, Kurtzberg & Holliway *SH III #2 (2004)* Cabinet d'avocats spécialisé dans le droit des super-héros ; emploie Miss Hulk, Terrible Andy et Ditto.

Godpack *Thor I #472 (1994)* Changé en une quasi-divinité par le Maître de l'Évolution ; a lutté contre les FF ; a apporté son aide contre Grottu/Myrmidion.

Godzilla *Godzilla #1 (1977)* Reptile géant ; a combattu les Vengeurs et les FF à Manhattan ; s'est transformé plus tard et a attaqué une équipe de tournage dont faisait partie la Chose.

Goldigger *Defenders I #80 (1980)* Vilain intangible à la recherche d'or ; a défié et admiré MF ; vaincu par ce dernier.

Grandmaster (En Dwi Gast) *Avengers I #69 (1969)* Stratège extraterrestre immortel ; grand Ancien de l'Univers ; adversaire fréquent des Vengeurs ; a manipulé les héros de la Terre lors du Tournoi des Champions avec la Mort.

Grappler *SH I #18 (1981)* Riche catcheur et amateur d'arts martiaux ; s'est servi de la technologie de pointe pour commettre ses crimes ; vaincu par Miss Hulk et tué par Scourge.

Grey Gargoyle (Paul Duval) *JIM I #107(1964)* A inventé un produit chimique pour se transformer et changer les autres en pierre ; employé par Surge pour faire diversion en combattant Miss Hulk ; a lutté contre la FForce.

Grimm, Daniel *Thing I #1 (1983)* Grand frère de Ben ; l'a en partie élevé ; est mort encore jeune ; l'a rencontré dans l'au-delà lors du décès temporaire de la Chose.

Grogarr *FF I #209 (1979)* Officier de police à la poursuite du gang de Krogg ; blessé par l'un d'entre eux ; a alerté les FF avant sa mort au sujet de Krogg ; ce dernier a été tué par H.E.R.B.I.E.

Guardsmen *Avengers @ I #15 (1986)* Agents armés du gouvernement, ils arrêtent les super-vilains ; ont combattu la Chose sous l'emprise du Peuple Invisible.

Haazareth *FF III #67 (2003)* Trio de démons aux services de Méphisto ; ont rendu Fatalis encore plus puissant en échange du sacrifice de Valeria.

Hammerhead *ASM I #113 (1972)* Patron de la pègre Maggia ; a cherché à faire accuser George Munson de meurtre ; s'est servi de son exosquelette face à la Torche; a proposé plus tard une aide financière à MF.

Hanson, Tommy *FF I #285 (1985)* Jeune fan de la Torche ; est mort après s'être immolé pour ressembler à son idole.

Harrison, General Edward *JIM I #87 (1962)* Ancienne liaison militaire de Red Richards.

Hate-Monger *FF I #279 (1985)* Androïde créé par Psycho-Man pour répandre la haine à New York ; tué par Scourge.

Hauptmann, Gert *FF I #196 (1978)* Scientifique qui a travaillé pour Fatalis ; est mort en cherchant à venger la mort de son frère Gustav.

Hauptmann, Gustav *FF I #85 (1969)* Ancien scientifique nazi qui a travaillé pour Fatalis ; tué par Fatalis pour avoir détruit des œuvres d'art de valeur.

Haven *Fantastic 4th Voyage of Sinbad (2001)* École pour élèves doués située de l'autre côté de la galaxie ; fréquentée par FR et Marvel Girl.

Headlok (Murray Singleton) *West Coast Avengers II #10 (1986)* Contrôleur d'esprit instable qui a combattu les Vengeurs de la Côte Ouest, Alpha Flight et les FF.

Hellstorm (Daimon Hellstrom) *Ghost Rider II#1 (1973)* Fils du seigneur des démons Marduk Kurios ; a combattu avec la Chose contre Ravenstorm ; a lutté avec la Torche contre Dryminextes et aidé les FF contre le Club des Damnés et Blackheart.

Hercules (Heracles) *JIM @ #1 (1972)* Dieu de l'Olympe, Vengeur et allié de Thor, a combattu aux côtés de la Chose contre Krokarr (des envahisseurs de l'Olympe géants à tête d'oiseau), Manduu (à tête

LÉGENDE

IWAR	Infinite War	MC	Marvel Comics
JIM	Journey into Mystery	MCP	Marvel Comics Presents
LKHH	Luke Cage, Hero For Hire	MF	Mister Fantastic
MA @	Marvel Age Annual	MGN	Marvel Graphic Novel

de chèvre) et Y'Andogg (à tête de Minotaure).

Heroes for Hire *Heroes for Hire #1 (1997)* Ces Héros à Louer qui ont une durée de vie très courte ont été assemblés par Jim Hammond et Iron Fist. Ils comptaient entre autres Cage, l'Homme-Fourmi et Miss Hulk.

Hole in the Wall Gang *MTU I #88 (1979)* Criminels new-yorkais qui ont kidnappé FR afin de s'attacher les services de l'Invisible ; vaincus par celle-ci et Spdm.

Horton, Prof. Phineas T. *Marvel Comics #1 (1939)* A créé la Torche androïde (Hammond) ; père de Frankie Raye ; tué par Ultron.

Howling Commandos *Sgt. Fury #1 (1963)* Unité militaire emmenée par Nick Fury durant la Deuxième Guerre mondiale ; a collaboré avec Ben lors d'un conflit non identifié.

H.U.B.E.R.T. (Hyper-Ultronic Brain Employing Randomized Tracings) *FF I #238 (1982)* Robot ressemblant à H.E.R.B.I.E. qui a suivi de près l'évolution de FR lorsque les pouvoirs de ce dernier se sont manifestés ; a fini par être reconstruit.

Hutchins, Ralphie *SH I #6 (1980)* Justicié des bas-fonds ; a pris différentes formes surhumaines ; a combattu Miss Hulk sous les traits de la Brute (un super-héros à la force considérable), mais aussi Seeker (qui pouvait contrôler l'énergie), Radius (qui avait un pouvoir sur les molécules), Torque (en armure) et Kyr (aux pouvoirs psioniques) en utilisant une créature terrestre du nom de Earth-Lord ; a finalement évolué pour n'être qu'une pure forme de conscience inoffensive.

Hydra *ST I #35 (1965)* Organisation terroriste internationale créée il y a quelques dizaines d'années ; s'en est pris à la Chose, Shang-Chi et Spider-Woman (Drew) en Angleterre ; a utilisé le Virus X contre la Chose en collaboration avec MODOK.

Hydro-Man (Morris Bench) *ASM I #212 (1981)* Membre des Terrifics ; a pris une forme semi-liquide.

Hyper-Wave Bomb *Avengers I #14 (1985)* Dispositif visant à empêcher les Skrulls de changer d'apparence ; utilisé par Zabyk dans le but de s'emparer de l'empire ; a affecté tous les Skrulls de l'univers tout entier ; a fini par perdre son effet.

Hyperion *Avengers #69 (1969)* Double d'un super-héros de l'Escadron Suprême créé par le Maître de Jeu pour l'Escadron Sinistre ; a combattu la Chose ; attiré par Thundra ; est parti sur la Terre-Escadron ; tué par le premier Hyperion.

Hyperspace *FF I #37 (1965)* Espace interdimensionnel utilisé pour parcourir de grandes distances en un minimum de temps ; source de puissance pour l'Invisible et Hyperstorm.

Hyperwave *MCP #97 (1992)* Moyen de communication expérimental inventé par MF afin d'être utilisé sur une distance de plusieurs années-lumières.

Hypno-Fish *FF I #14 (1963)* Créature des mers obtenue grâce à Imus Champion, utilisée par Namor pour paralyser l'Invisible.

Hypno-Persuader *FF I #85 (1969)* Utilisé par Fatalis pour laver le cerveau des FF et leur faire perdre leurs pouvoirs.

ICBM *FF I #3 (1962)* Fusée des FF utilisée pour les missions lointaines.

Ice Queen *ST I #133 (1965)* Robot qui émet du froid ; a combattu la Torche et la Chose pour le Maître des Maléfices.

Id Machine *FF I #41 (1965)* Utilisé par le Sorcier pour laver le cerveau de la Torche, la Chose et l'Homme Sable.

Impercepto *MTU @ #3 (1980)* Extraterrestre invisible qui tirait son énergie de l'or ; vaincu par MF.

In-Betweener *Warlock I #10 (1975)* Entité abstraite entre l'Ordre et le Chaos ; était à la recherche du pouvoir cosmique ; a pris le contrôle de l'Invisible et MF grâce aux Pierres de l'Âme ; vaincu par Galactus.

Inductors *FF I #57 (1966)* Utilisés par Fatalis pour voler la puissance du Surfer.

Infinitus (Michael Rodgers) *MTU I #29 (1974)* S'est servi de pistolets de chaleur pour saboter les opérations de Stark ; affirmait haut et fort être la réincarnation du pharaon ; vaincu par la Torche et IM.

Invaders *Avengers I #71 (1970)* Super-équipe datant de la Deuxième Guerre mondiale ; s'en est pris aux FF lors d'un de leurs voyages temporels ; les ont aidé contre les nazis.

Ion (Voletta Todd) *Machine Man I #15 (1980)* Physicien changé en une forme gazeuse ; a combattu Machine Man et les FF ; a utilisé plus tard une combinaison afin de prendre une forme humanoïde.

Isbisa (Simon Meke) *All-Winners Comics I #19 (1946)* Cherchait en 1946 à contrôler le monde grâce à l'énergie atomique ; vaincu par le All-Winners Squad ; a combattu plus tard Blonde Phantom ; a appris récemment à des étudiants à manipuler le temps ; a dû lutter contre Miss Hulk lorsque ses étudiants ont ressuscité des héros et des vilains du passé.

ITTs (Inorganic TechnoTroids) *FF I #349 (1991)* Puissantes entités synthétiques skrulls dont De'Lila cherchait les œufs ; pris sous l'aile des monstres de la Taupe.

Ivan *FF @ 1 #349 (1967)* Homme de main de Psycho-Man équipé d'un pistolet solaire ; partenaire de Live Wire et Shellshock.

Jaguar Priest *Skull the Slayer #36 (1976)* Roi et prêtre mexicain de la zone temporelle du Triangle des Bermudes ; est revenu dans le présent ; a combattu la Chose et MF.

Jeremiah *MTU I #33 (1975)* Mutant qui subjugue ses victimes pour mieux aspirer leur énergie ; objet d'un culte ; allié au démon Oruthu ; cherchait à sacrifier Valkyrie ; vaincu par la Torche et Dr Strange ; envoyé en exil dans une dimension démoniaque.

Johnson, Frank *ST I #88 (1961)* Dessinateur de comics ; utilisait de la peinture mystique pour insuffler la vie à ses créations artistiques ; a prêté main-forte aux FF contre Yucoya-Tzin.

Juggernaut (Cain Marko) *X-Men I #12 (1965)* Irrésistible grâce au Rubis de Cytorrak ; a combattu les X-Men et la Torche; a eu une petite aventure avec Miss Hulk.

Kaballa *ST I #176 (1974)* Sorcier maléfique membre de la Conspiration ; a combattu la Chose et Golem ; tué par Ulysses Bloodstone.

Kala *TOS I #43 (1963)* Reine des Enfers ; alliée de la Taupe et de Tyrannus contre les FF ; a trahi la Taupe puis est devenue l'épouse de celui-ci.

Kalumai *Marvel Spotlight I #26 (1976)* Démon du feu à tête de chèvre ; objet d'un culte ; a combattu l'Homme de Paille et la Chose.

Kargul *Thor Corps #1 (1993)* Chef militaire du royaume temporel d'Autre Temps ; a entraîné Psi-Lord et Huntara.

Karkas *Eternals I #8 (1977)* Mutant déviant ; allié de Ransak ; a collaboré avec les FF contre Maelstrom.

Killer Robots *FF I #83 (1969)* Robots destructeurs au service de Fatalis capables de raser des villes entières.

Killer Shrike (Simon Maddicks) *Rampaging Hulk I #1 (1977)* Dispose d'une force renforcée, d'une combinaison qui lui permet de voler et de rayons laser ; employé par Surge pour mener une diversion en combattant Miss Hulk.

Kirby, Jack (Jacob Kurtzberg) *FF I #10 (1963)* Scénariste et dessinateur de comics devenu apparemment un être cosmique après sa mort ; a fait la rencontre des FF lorsqu'ils cherchaient à ramener la Chose à la vie.

Kosmos (alias Maker) *FF @ I #23 (1990)* Cube Cosmique évolué ; créé au départ à partir du Beyonder et de l'Homme-Molécule.

Krang *FF @ I #1 (1963)* Chef militaire atlante ; a conduit les forces de Namor contre le monde de la surface ; a cherché à avoir une relation avec Dorma ; a fini par se rebeller et à partir en exil ; a produit un film sur Miss Hulk, une véritable escroquerie, mais qui s'est révélé être un échec.

Kthara *Marvel Spotlight I #24 (1975)* Mère des démons ; a possédé Ravenstorm (un criminel du XIX^ème^ siècle) ; a combattu la Chose et Hellstorm.

Kubik *TOS I #79 (1966)* Cube Cosmique évolué ; élève du Façonneur ; professeur de Kosmos ; a observé les FF avec elle.

MLG	Marvel: The Lost Generation	MS	Marvel Spotlight	MT	Marvel Tales
MM	Marvel Mangaverse	MSH	Marvel Super Heroes	MTIO @	Marvel Two-in-One Annual
MP	Marvel Première	MSH	Marvel Super Heroes	MTIO	Marvel Two-in-One
MPFW	Motion Picture Funnies Weekly	MSHSW	Marvel Super Heroes Secret Wars	MTU	Marvel Team-up

Lacaroo *FF I #383 (1993)* Dispositif d'accouchement skrull utilisé par Lyja pour enlever son Récepteur de Puissance Organique.

Landers, Bob & Carol *FF I #134 (1973)* Amis d'enfance de l'Invisible ; ont abrité celle-ci et FR lorsqu'elle a quitté les FF.

Lang, Cassandra "Cassie" *Marvel Premiere #47 (1979)* Fille de l'Homme-Fourmi ; a habité au Four Freedoms Plaza lorsque son père faisait partie des FF ; est devenue l'amie de Kristoff Vernard.

Lao-Tse the Mystic *BFF: Reed Richards #1 (2000)* Ancien général et adversaire du Prince Bayan ; était à la recherche du Lopner Gateway ; vaincu par Red Richards et Alyssa Moy avant l'existence des FF ; vaincu plus récemment par FR.

Lava Men *Avengers I #5 (1964)* Race souterraine qui a fusionné ; anciennement guidée par le sorcier et médecin Jinku ; a combattu Thor, la Torche et la Chose.

Leader (Samuel Sterns) *TTA I #62 (1964)* Super-génie aux pouvoirs gamma ; a fait face à Kurrgo en se servant de Hulk et de la Chose comme des pions sur son échiquier.

Lee, Stan (Stanley Martin Lieber) *Suspense #29 (1953)* Père de Marvel Comics ; a signé un contrat avec les FF afin de publier leurs aventures ; a fait la rencontre d'une foule de super-héros et connaît beaucoup de leurs secrets.

Leprechauns *Thing I #25 (1985)* Clan de magiciens irlandais vivant au nord de New York ; ont accordé trois vœux à la Chose lorsqu'il les a sauvés.

Liberty Legion *Marvel Premiere #29 (1976)* Équipe de héros de la Deuxième Guerre mondiale ; a aidé la Chose alors qu'il voyageait dans le temps contre les agents costumés des puissances de l'Axe (Brain Drain, Master Man, Skyshark et U-Man).

Lilandra Neramani *X-Men I #97 (1976)* Impératrice de l'empire shi'ar extragalactique ; a présidé le procès encouru par MF pour avoir sauvé Galactus.

Live Wire (Rance Prestron) *FF @ I #5 (1967)* Agent à la solde de Psycho-Man muni d'un lasso électrique qui a combattu la Chose aux côtés de Shellshock ; a rejoint le Cirque du Crime.

Living Monolith (Ahmet Abdol) *X-Men I #54 (1969)* Mutant capable d'absorber l'énergie cosmique ; a combattu les FF ; est devenu la "planète vivante" de la galaxie ; a finalement retrouvé sa forme initiale.

Lizard (Dr. Curt Connors) *ASM I #6 (1963)* Brillant scientifique devenu un reptile disposant de super-pouvoirs ; a combattu Spdm et la Torche.

Llyra (Llyra Morris) *Sub-Mariner #32 (1970)* Membre des Terrifics ; grande prêtresse de Set à moitié Lémurienne ; a tué Dorma.

Lohan *Nick Fury III #15 (1990)* Scientifique transformé en monstre satellite gigantesque ; lorsqu'il l'a rencontré, Nick Fury a été assisté par les FF.

Loki (Loki Laufeyson) *Venus #6 (1949)* Dieu maléfique d'Asgard ; sorcier puissant ; a lancé l'opération Acts of Vengeance.

Lord Moses *FForce #4 (1995)* A découvert il y a près d'un demi-siècle un vaisseau spatial extraterrestre temporel ; a cherché une technologie afin de purger la civilisation ; a entraîné le guerrier Zarathustra ; est parti à la recherche de l'Omnivirus du Prof. Isaac Sandor ; a combattu FForce.

Lorelei *Thor I #337 (1983)* Sœur de l'Enchanteresse ; tuée par un des sbires de Seth ; son esprit a séduit la Chose et l'a convaincu de combattre Thor pour l'Elfe Obscur Malekith.

Luna *FF I #240 (1982)* Enfant Inhumain dépourvu de pouvoirs ; fille de Crystal et de Vif-Argent.

Machinesmith (Samuel Saxon) *Daredevil I #49 (1969)* Conscience électronique ; a collaboré avec la Corporation contre la Chose, le Valet de Cœur et le gang de Yancy Street ; est devenu plus tard un agent à la solde de Crâne Rouge.

Madcap *CA I #307 (1985)* Sa transformation l'a rendu fou ; dispose de pouvoirs guérisseurs ; ses efforts démentiels furent stoppés par Miss Hulk.

Magneto (Erik Magnus Lehnsherr) *X-Men I #1 (1963)* Mutant maître du magnétisme ; a forcé Namor à le rejoindre dans sa bataille contre les FF.

Man-Elephant (Manfred Haller) *SH I #17 (1981)* Portait une armure d'éléphant ; a combattu Miss Hulk en croyant qu'elle était une criminelle ; a abandonné son identité costumée après avoir été convaincu de son innocence.

Man-Elephant *SH II #51 (1993)* Version fictive d'Haller ; est revenu à la vie dans des circonstances inconnues ; a transformé des éléphants à son image ; vaincu par Miss Hulk et son image fictive.

Man-Killer (Katrina Van Horne) *MTUII #8 (1973)* Terroriste et ancienne féministe radicale surpuissante ; a combattu Spdm, Cat (Tigra) et Miss Hulk ; a rejoint les Maîtres du Mal alors qu'elle était devenue l'alliée des Thunderbolts ; est devenue catcheuse.

Mandrill, Nekra (Jerome Beechman, Nekra Sinclair) *Shanna #4 (1973)* Mutants qui exercent leur pouvoir sur les femmes et puisent leur force dans la haine ; ont formé l'organisation terroriste Spectre Noir ; ont combattu Daredevil et la Chose.

Mandlebot *FF III #60 (2002)* Robot auteur de carnages en URSS et en Égypte ; vaincu par les FF et mis dans un musée.

Manh, Tran Coy *MTU I #100 (1980)* Mutant vietnamien et frère de Karma ; peut prendre possession de ses victimes et faire des projections de force ; a servi le général Nguyen Ngoc Coy ; a forcé les FF à se battre contre Karma.

Mann, Jeff *MTIO #94 (1982)* Nabab de l'industrie qui a cherché à échapper aux manipulations de son entreprise avec l'aide de la Chose, Cage et Iron Fist.

Mannequins *FF III #15 (1999)* Race d'extraterrestres ; ils s'attachent à leurs victimes, prennent leur contrôle et les transforment ; utilisés par Ronan contre l'Invisible.

Maraud *Power Pack I #3 (1984)* Reine-mère destituée de la race des Snarks ; a été à l'origine d'une guerre civile ; ennemie de Puissance 4 ; menacée et vaincue par les FF lorsqu'ils étaient à la recherche de FR.

Mason, Louise Grant *All-Select Comics #11 (1946)* Blonde Phantom de la période 1945-1949 ; membre du All-Winners Squad ; secrétaire juridique ; alliée et amie de Miss Hulk; est sortie avec Morris Walters.

Master Puppet *SH II #47 (1993)* Poupée géante venue d'une autre dimension ; adversaire des Thunderhawks du Monde des Poupées ; alliée du Maître des Maléfices ; a combattu entre autres Miss Hulk.

Max *Comet Man #1 (1987)* Instable psychologiquement ; a piloté la comète Halley ; a transformé Comet Man et aidé les FF lorsqu'ils étaient piégés sur Arcturus IV.

Maya *FF I #306 (1987)* Inhumaine capable de changer l'atmosphère ; nourrice de Luna lorsque Crystal était avec la Chose.

Mayhem (Brigid O'Reilly) *Cloak & Dagger I #1 (1983)* Ancienne policière mutante devenue membre d'un groupe d'autodéfense ; elle peut voler et répandre du gaz empoisonné ; a aidé la Chose contre George Strunk et sa bombe faite d'un mélange d'hydrogène et d'oxygène.

McArthur, Norman *FF I #260 (1983)* Vendeur de produits sportifs marié à Peggy ; possédé par Fatalis en tant que l'Homme Invincible.

McGill, Linda *Marvel Fanfare I #46 (1989)* Scientifique et petite amie de Ben ; l'a repoussé lorsqu'il est devenu la Chose.

Mechadoom *Deathlok II #2 (1991)* Fatalibot renégat qui a purgé toute sa peine et disposait de plus grands pouvoirs ; a capturé des robots et des cyborgs pour les étudier ; a combattu entre autres les FF ; détruit par Ultron.

Melton, Lorrie *FF I #226 (1981)* Mécanicienne ayant eu une liaison avec la Torche.

Mentallo (Marvin Flumm) *ST I #141 (1966)* Télépathe et partenaire de Fixer ; ennemi du S.H.I.E.L.D. ; a combattu la Chose et Nick Fury.

Mento-Fish *FF I #14 (1963)* Créature des mers télépathe utilisée par Namor pour contacter l'Invisible.

Merlin Demonspawn *JIM I #96 (1963)* Sorcier puissant qui représente Merlin à la cour du roi Arthur ; a combattu Kang ; assisté par la Torche et la Chose lors d'un de leurs voyages temporels ; est devenu plus récemment un super-vilain et s'en est pris à de nombreux super-héros.

APPENDICE

LÉGENDE

MX	Mutant X	SE	Sentry
N	Nova	SH	She-Hulk
Q	Quasar	Spdm	Spider-Man
S	Sub-Mariner	SpdmTu	Spider-Man Team-Up

Metalloid *FF I #179 (1977)* Androïde à haute température du Penseur Fou ; vaincu par la Chose, Thundra et Tigra.

Microwave *SH I #16 (1981)* A utilisé une armure munie de transmetteurs micro-ondes afin de soutenir une tour menacée par Jennifer Walters ; a combattu Miss Hulk.

Miles H *MCP #80 (1991)* Jeune génie new-yorkais qui a aidé MF à reconstituer ses notes détruites suite à un affrontement avec des trafiquants de drogue.

Mobius Dimension *FF III #507 (2004)* Prison construite par MF pour y enfermer Fatalis indéfiniment.

MODOK (George Tarleton) *TOS I #93 (1967)* Génie à grosse tête ; transformé par l'AIM, c'est lui aussi qui l'a conduit ; a infecté la Chose avec son Virus X ; vaincu par la Chose, Giant-Man et CA.

Moho *FF:1234 #3 (2001)* Énorme créature souterraine ; invoquée par la Taupe grâce à la technologie de Fatalis pour refaire New York ; renversée par l'Invisible et Namor.

Molinari, Dr. *FF I #78 (1968)* Obstétricien qui comptait comme patiente l'Invisible lorsqu'elle était enceinte de FR.

Moloids *FF I #22 (1964)* Race de Subterranea menée par la Taupe ; ils ont la peau jaunâtre, de gros yeux et un quotient intellectuel variable.

Monitors *MTIO #3 (1978)* Extraterrestres Marvanites géants qui ont tenté de détruire la Terre ; stoppés par la Chose et Nova (Rider).

Monks of Doom *FF II #2 (1964)* Secte tibétaine cachée qui a donné des leçons à Fatalis ; à l'origine de l'armure de Fatalis et Creuset.

Monster Island *FF I #1 (1961)* Île du Pacifique habitée par des monstres géants ; entrée de Subterranea, le royaume de la Taupe et quartier général des Gardiens de l'Infini.

Monster Man *MTIO #78 (1979)* Version télé fictive de la Chose accompagné de son acolyte : Kid Monstro ; a pour adversaires : Captain Chlorophylle et les Légumes Mortels de la planète Twilo ; produit par Ted Silverberg ; manipulé par Xemnu.

Monster Master (Julius Akerman) *FF I #274 (1985)* A pris le contrôle de l'armée des monstres de Battleworld ; a cherché à ajouter la Chose à sa collection ; vaincu ; possible créature imaginaire.

Morbius (Dr. Michael Morbius) *ASM I #101 (1971)* Scientifique infecté de vampirisme ; a combattu Spdm et la Torche; a lutté aussi contre l'Effaceur en compagnie de la Chose ; s'est occupé du traitement de Miss Hulk ; défendu par cette dernière lors de son procès.

Morrat *FF I #37 (1965)* Ancien fiancé skrull d'Anelle ; tué en essayant de renverser Dorrat.

Moth *MCP #83 (1991)* Disposant de pouvoirs sur le feu ; a tenté de capturer la Torche ; tué par certains de ses partenaires qui l'ont trahi.

Munson, David *FF I #233 (1981)* Vieille connaissance de la Torche lorsqu'il était encore au lycée ; s'est fait accuser de meurtre par Hammerhead ; exécuté ; disculpé par la Torche.

Murphy, Jaboa *FF @ I #24 (1991)* Ancêtre australien de Korvac ; possédé par Korvac ; libéré par les FF grâce à l'Annihilateur Ultime.

N-Explorers (Trapster, Travis et Vasquez) *FF III #39 (2001)* Ont été envoyés par Gideon Trust pour explorer la Zone Négative ; Vasquez a été tué par Annihilus.

Nameless Mass *FF I #98 (1968)* Forme d'énergie insensible placée sur la Lune par les Krees ; a combattu les FF ; détruit par la Chose.

Nameless One *Dr. Strange I #183 (1969)* Démon bicéphale ; chef de Ceux-qui-ne-Meurent-Pas ; ancien ami de Barbara Norriss ; a fait fonctionner Necrodamus ; invoqué par ses adorateurs ; a combattu les Défenseurs et la Chose.

Nanny et Orphan Maker *X-Factor I #30 (1988)* Parents psychopathes en armure qui "recueillaient" des orphelins, surtout des mutants ; ont kidnappé FR ; vaincus par MF, l'Invisible et les Vengeurs.

Necker, Dr. Evelyn *Death's Head II #1 (1992)* Brillante scientifique AIM ; a voyagé dans un futur parallèle pour avertir MF au sujet de Death's Head (Minion).

Negator *MTIO #88 (1982)* Ancien travailleur dans des mines d'uranium ; a cherché à se venger d'avoir détérioré sa santé ; vaincu par la Chose et Miss Hulk.

Nelson & Murdock *Daredevil I #1 (1964)* Cabinet d'avocats new-yorkais créé par Matt Murdock (Daredevil) et Foggy Nelson ; a pris la défense des FF et de beaucoup d'autres super-héros.

Nephrus *Supernatural Thrillers #5 (1973)* Magicien égyptien qui a transformé N'Kantu la Momie Vivante, possédé son ancêtre Gamal Hassan, utilisé la Couronne de Hathor afin de kidnapper Alicia Masters et combattu N'Kantu et la Chose.

Nightspawn *Marvel Preview I #12 (1977)* Créature mi-zombie, mi-vampire qui doit la vie à la sorcière africaine W'Sulli et au dictateur Eda Arul ; a combattu la Chose, la Panthère Noire, Brother Voodoo ; s'est retourné contre ses maîtres et s'est échappé.

Nosferata (Purple Hayes) *SH II #19 (1990)* Riche justicière affublée d'un symbole de chauve-souris ; alliée de Miss Hulk.

Nth Command *MTIO #53 (1979)* Division Roxxon ; a essayé de bannir les super-héros et de les envoyer en exil dans un univers extradimensionnel.

Obatu, Kinji *Avengers I #69 (1969)* Ancien Dr Spectrum membre de l'Escadron Sinistre ; allié de Eda Arul contre la Chose et Brother Voodoo ; victime d'une chute mortelle.

Obliterator Mothership *FF III #33 (2000)* Vaisseau destructeur malencontreusement amené sur Terre par MF ; détruit grâce au cristal temporel de Révélation.

Ogden *Marvel Fanfare I #48 (1989)* Puissant télépathe ; ancien chef de Dylan Cavanaugh ; a cherché à organiser l'espionnage industriel ; vaincu par Cavanaugh et Miss Hulk.

Onslaught *UXM #322 (1995)* Manifestation spirituelle du Professeur X/Magnéto ; a menacé NY avec les Sentinelles ; à l'origine du combat qui a envoyé les FF et les Vengeurs dans la dimension alternative de FR.

Orka *Sub-Mariner #23 (1970)* Atlante transformé par Dr Dorcas ; ennemi de Namor ; a attaqué les FF sous l'influence de Fatalis.

Orrgo *ST I #90 (1961)* Extraterrestre à la puissance incommensurable ; a menacé la Terre au X^{e} siècle et en 1963 ; ramené à la vie par les Headmen ; a vaincu les FF ; mis hors d'état de nuire par les Défenseurs.

Osprey (Oscar Kinkaid, Jr.) *FF I #177 (1976)* A participé aux épreuves de recrutement des Terrifics ; rejeté car il ne disposait d'aucun super-pouvoir.

Other Realm *Marvel Premiere #45 (1978)* Monde extradimensionnel déchiré par la guerre ; les guerriers Garth, Gorjoon et le sorcier Lambert se sont rassemblés autour de l'Homme-Loup ; a fini par devenir microscopique ; s'est infiltré par voie sanguine dans le corps de Miss Hulk.

Outcasts *FF @ I #13 (1973)* Communauté d'indésirables guidée par la Taupe ; la plupart d'entre eux ont été tués lors des opérations conduites par Alden Maas.

Pacifier *FF I #57 (1966)* Puissant androïde créé par les scientifiques au service de Fatalis.

Pantheon *Hulk I #368 (1990)* Organisation ultrasophistiquée emmenée par les descendants du demi-dieu Agamemnon ; a dû se mesurer aux FF alors qu'ils travaillaient avec Hulk.

Parrish, Max *BFF: The Storms #1 (2000)* Archéologue ; oncle de Cammy Brandeis (une amie de l'Invisible) ; a assisté les Storm lors de leur combat contre Saint Germain ; possédé un temps par Zarathos.

Peacock, Giles *FF I #271 (1984)* Avec sa femme, il s'occupe de l'entretien de la résidence californienne de MF.

Pentecost, Prof. Paxton *Thor I #270 (1978)* A inventé le super-ordinateur FAUST ; a prêté main-forte à Blastaar contre la Torche et Hulk.

Phaeder *MTIO #72 (1981)* Généticien Inhumain ; banni d'Attilan ; père de Maelstrom ; bienfaiteur

SS	Silver Surfer	STS	Skull the Slayer	TF	Thing Freakshow
SSH	Savage She-Hulk	SW	Sleepwalker	TH	Thor
ST @	Strange Tales Annual	SWAR	Secret Wars	TOS	Tales of Suspens
ST	Strange Tales	T	Thing	TSH	Thing & She-Hulk: The Long Night

entre autres du Maître de l'Évolution et Wladyslav Shinski ; mort dans son sommeil lorsque la Chose et les Inhumains ont envahi sa base.

Phantom Blonde (Wanda Mason) *SH II #21 (1990)* Fille de Louise Mason ; a utilisé son identité costumée pour aider Miss Hulk contre Jasper Keaton, le leader de la Fondation pour une Amérique Pure.

Plantman (Samuel Smithers) *ST I #113 (1963)* Criminel et botaniste ; a utilisé des plantes meurtrières contre la Torche ; a rejoint plus tard les Thunderbolts sous le nom de Blackheath.

Plunderer (Edgar Plunder) *Daredevil I #12 (1966)* Frère criminel de Ka-Zar ; a essayé de s'emparer de la technologie de MF ; vaincu par les FF.

Pluto *Thor I #127 (1966)* Dieu olympien de la mort ; a tenté d'ouvrir un trou noir afin de détruire l'univers ; arrêté par la Chose, Hulk et l'Étranger.

Pollock, General *Avengers I #151 (1976)* Général corrompu ; a volé le Sky Dragon de Griffe Jaune au S.H.I.E.L.D. ; vaincu par la Chose, Nick Fury et les Vengeurs.

Powderkeg *Captain Marvel II #1 (1989)* Crée des explosions par le simple fait de toucher ; a exercé une pression sur les entreprises de Yancy Street ; vaincu par la Chose.

Power Broker (Curtiss Jackson) *Machine Man I #6 (1978)* Ancien P.D.G. ; a lancé une affaire de suppléments musculaires ; objet d'une enquête conduite par la Chose et CA.

Presence (Sergei Krylov) *Defenders I #51 (1977)* Physicien nucléaire russe transformé en un être surpuissant ; a combattu Quasar et les FF associés à son ami Starlight.

Press Gang (Hawkshaw, Pipeline, etc.) *UXM #235 (1988)* Groupe de Génosha employé par Creuset pour capturer MF ; présumé mort après l'attaque des Sentinelles sur Génosha.

Prime Ten *FF @ 1 #15 (1980)* Skrulls envoyés sur Terre afin de dérober la technologie de MF pour l'utiliser contre les Krees.

Project: Survival *FF I #302 (1987)* Projet destiné à construire une station spatiale afin d'échapper à une guerre nucléaire potentielle ; supposait un vol d'ogives nucléaires américaines ; contrecarré par la Torche.

Proteus Horn *FF I #4 (1962)* Utilisée par Namor afin d'invoquer de gigantesques créatures sous-marines.

Pseudoman (Clark Finark) *SH II #10 (1989)* Ancien homme politique dont la carrière a été ruinée par l'existence d'un extrait de naissance affirmant qu'il venait de la planète Veegwal ; a cherché à se venger sur Lexington Loopner (cadre supérieur d'une entreprise) ; a utilisé un casque capable de canaliser son énergie mentale ; vaincu par Miss Hulk.

Puppy *FF III #9 (1988)* Créature canine capable de se téléporter ; animal domestique de FR.

Pyron *Avengers I #206 (1981)* Saboteur industriel transformé par un produit chimique combustible ; a cherché à se venger ; a utilisé ses flammes contre la Torche et les Vengeurs.

Quicksilver (Pietro Maximoff) *X-Men I #4 (1964)* Fils super-rapide de Magnéto ; mari de Crystal ; père de Luna ; Vengeur ; a combattu les FF après que Maximus l'a rendu fou.

Rainbow, Rebecca *MTIO #8 (1975)* Pilote de course automobile Keewazi ; a fait une course contre la Torche qui a été sabotée par Texas Twister.

Ranark the Ravager *MTIO #83 (1982)* Maître shaman qui a essayé de conquérir la Terre ; vaincu par la Chose et Alpha Flight.

Rangers (Texas Twister, Phantom Rider, Firebird, Red Wolf & Shooting Star) *Hulk I #265 (1981)* Super-équipe du sud-ouest américain à l'existence très courte ; manipulée par le démon Riglevio afin qu'elle attaque les Vengeurs de la Côte Ouest.

Ransak the Reject *Eternals I #8 (1977)* Guerrier déviant ; allié des Éternels ; fils de Maelstrom ; a aidé les FF contre Maelstrom.

Rawhide Kid (Johnny Bart) *Rawhide Kid #17 (1957)* Professionnel de la gâchette renommé du monde du western ; amené à une époque plus récente par Zarrko pour combattre les FF ; film biographique envisagé avec la Torche dans le rôle principal.

Razorback (Buford Hollis) *Spectacular Spdm II #12 (1977)* Super-héros mutant de l'Arkansas ; routier spatial ; a aidé Miss Hulk à combattre Xemnu et les Xartans.

Red Skrull *FF Roast #1 (1982)* Mystérieux skrull décoloré qui a participé au barbecue très select organisé par les FF.

Red Skull (Johann Schmidt) *CA Comics #7 (1941)* Nazi qui a volé l'hélico du S.H.I.E.L.D. en compagnie du Penseur Fou ; dirige le SKULL (Sinister Kabal for the Undermining of Life & Liberty).

Reducta Craft *FF I #75 (1968)* Utilisé par les FF pour explorer Sub-Atomica/Microverse.

Redwing & Lucas *FF III #16 (1999)* Aventuriers d'une Terre parallèle ; ont combattu les Krees et les Broods ; ont vaincu ces derniers grâce à l'aide des FF.

Remembrancer *FF I #278 (1985)* Utilisé par les Fatalibots pour inscrire les souvenirs de Fatalis dans le crâne de Kristoff Vernard.

Resurrection Stone Woman *Defenders I #105 (1982)* Entité cristalline d'une autre dimension dont la pierre enfermait un autre univers ; s'en est pris à MF ; Dr Strange et le Fauve.

Reno *FF III #20 (1999)* Agent des services secrets français qui a capturé les Ruines et conduit les FF à La Citadelle.

Retrievers (Aeristron, Captiotron, Ducotron, Electron, Scyphozotron & Thermatron) *FF I #195 (1978)* Androïdes atlantes envoyés pour récupérer Namor ; ont combattu les FF jusqu'à ce que Ducotron (la source de leur énergie) fut détruit.

Rhino (Aleksei Sytsevich) *ASM I #41 (1966)* Criminel russe porteur d'un exosquelette qui a combattu la Chose et Miss Hulk.

Ridge, Zapper *SH I #1 (1980)* Hématologue ; ancien ami de Miss Hulk pour lequel elle a déjà eu un faible.

Ripper *MCP #21 (1989)* Doit sa puissance à la mystérieuse Fondation ; instable ; a essayé d'assassiner son ancienne petite amie ; arrêté par la Chose.

R'KIII *FF I #206 (1979)* Ancienne impératrice skrull ; fille d'Anelle ; a assassiné son mari Dorrek ; est devenue dirigeante, puis s'est éteinte lorsque Galactus a avalé Tarnax IV.

Rom *Rom #1 (1979)* Premier des Chevaliers de l'Espace de Galadore ; a poursuivi les Spectres Noirs sur Terre ; allié des FF ; a aidé la Chose contre les Spectres et Firefall.

Rorgg *JIM I #64 (1961)* Roi des Hommes-Araignées extraterrestres ; apparemment tué en 1961 ; ressuscité par Yucoya-Tzin ; vaincu par les FF.

Rosebud II *FF I #337 (1990)* Luge temporelle employée par les FF pour explorer la Bulle du Temps.

Rudolfo *Astonishing Tales #1 (1970)* Ancien prince de Latvérie ; renversé puis banni par Fatalis ; à l'origine d'un soulèvement ; s'est fait passer pour Fatalis ; tué par Crâne Rouge.

Rumbler *SH II #52 (1993)* Ancien acteur capable de provoquer des tremblements de terre ; mis en prison par Morris Waiters ; a cherché à se venger ; a combattu Miss Hulk ; vaincu par ses propres pouvoirs.

Saint Christopher, Nick *ST I #34 (1955)* Alias du père Noël en tant que détective ; a aidé Miss Hulk lorsqu'elle enquêtait sur un meurtre.

Salamandra *FF III #514 (2004)* Créature mi-homme, mi-dragon qui dispose de pouvoirs magiques sur le feu ; membre des Terrifics ; ancienne femme du Sorcier ; mère de Cole.

Sandorr's Hunters (Sandorr, Mistur, Linga, Cordon, Mud-Ah) *FF III #51 (2002)* Chasseurs de prime intergalactiques qui ont essayé de remporter la prime promise par les Shi'ars s'ils tuaient la famille royale des Inhumains ; vaincus par les Inhumains et les FF.

Santini, Dr. Jose *FF I #68 (1967)* Chimiste spécialiste des radiations cosmiques employé par MF pour guérir la Chose ; le Penseur Fou s'est fait passer pour lui.

APPENDICE

LÉGENDE

TTA	Tales to Astonish	WAF	Wundarr Adventure into Fear
UXM	Uncanny X-Men		
W	What if?	XM	X-Men

Sardeth *MTIO #90 (1982)* Magicien venu sur Terre d'une autre dimension ; a possédé le magicien du carnaval ; a attaqué la Chose et Spdm.

Saturnyne, Opal Luna *MSH I #380 (1981)* Agent de Roma qui supervise notamment les Captain Britain Corps et Technet ; a essayé de kidnapper FR ; dissuadé par la Torche; adversaire d'Abraxas.

Scarlet Beetle *TTA I #39 (1963)* Insecte géant au Q.I. développé qui cherchait à dominer le monde entier ; ramené à taille normale ; a combattu l'Homme-Fourmi ; terrassé par Miss Hulk.

Scourge of the Underworld *IM I #194 (1985)* Organisation spécialisée dans les super-vilains ; a tué notamment Miracle Man, l'androïde Hate-Monger et le Basilic.

Sea Serpent *MSH* rendus par Miss Hulk et ont fini par éclore.

Secret Defenders *FF I #374 (1993)* Héros rassemblés par Dr Strange pour arrêter la Torche qui avait incendié ESU.

Seeker *FF I #46 (1966)* Inhumain envoyé par Maximus à la recherche de Médusa ; a attaqué les FF.

Seeker *FF I #144 (1974)* Androïde créé par Fatalis ; envoyé à la recherche de la Chose et Darkoth ; détruit ; s'est fait usurper son identité par Darkoth.

Seeker *FForce #3 (1995)* Inhumain ; jumeau unique du premier Seeker ; parti récupérer Devlor ; a combattu FForce.

Seekers (Sonic, Chain Lightning, Grasp) *IM I #214 (1987)* Mercenaires en armure qui ont travaillé pour l'AIM et l'Empire Secret ; ont attaqué la Torche lorsque le fils de Grasp est mort en cherchant à lui ressembler ; vaincus par la Torche et Rusty Collins.

Selleck, Sharon *FF I #245 (1982)* Actrice qui partageait la chambre de Julie Angel ; est tombée amoureuse de la Torche ; retenue prisonnière à King's Crossing.

Sentinels *X-Men I #14 (1965)* Robots chasseurs de mutants ; combattus par les FF alors qu'ils rendaient visite aux X-Men ; utilisés plus tard par Onslaught pour venir à bout des super-héros.

Serious, Jack (Dr. John Cereus) *SH II #19 (1990)* Psychologue rendu fou par des produits chimiques qui gazaient ses victimes ; a pris le contrôle des prisonniers de l'asile de Dorkham (Three-Face, Dogwoman, Slimeface, Prof. Hugo Oddt, Big Al G'houl) ; vaincu par Miss Hulk et Nosferata.

Serpent Crown *TTA I #101 (1968)* Puissant objet précieux qui date de plusieurs millénaires et qui doit son pouvoir à Set ; utilisé contre Namor et la Chose ; détruit lors du Projet : PEGASE.

Serpent Squad (Sidewinder, Anaconda, Black Mamba & Death Adder) *MTIO #64 (1980)* Mercenaires Roxxon partis pour récupérer la Couronne du Serpent ; ont combattu la Chose, Stingray et Triton ; ont formé plus tard la Société des Serpents.

Servo-Guards *FF I #84 (1969)* Robots soldats de Fatalis.

Seth *Thor I #240 (1975)* Dieu égyptien de la mort qui a trompé les adorateurs de Set ; a tenté d'hypnotiser la Chose afin qu'il attaque Thor ; finalement vaincu.

Sha'barri *FF I #391 (1994)* Monstre extraterrestre à tentacules ; son œuf a été placé par Paibok dans le corps de Lyja afin de faire croire qu'il s'agissait du fils de la Torche; détruit par Lyja.

Shade *SH I #18 (1981)* Mutant d'une dizaine de centimètres qui pilotait un corps d'androïde à taille humaine à des fins criminelles ; a combattu Miss Hulk.

Shadow Consortium *Nova II #8 (1994)* Organisation criminelle internationale créée par Aakon ; finançait les ennemis des Nova (Riders) et Shatterforce ; opposés à Nova, la Chose, Miss Hulk et l'Homme-Fourmi.

She-Clone *SH II #3 (1989)* Clone de Miss Hulk créé par les Headmen ; avait une tête minuscule sur un corps surpuissant ; son corps a été utilisé temporairement par Chondu ; a combattu Miss Hulk et Spdm.

She-Droid *SH I #2 (1980)* Robot de Stark dérobé par Trask ; utilisé pour faire accuser Miss Hulk de meurtre ; détruit par cette dernière.

Shogun Warriors (Danguard Ace (Ilongo Savage), Combatra (Genji Odashu) & Raydeen (Richard Carson)) *Shogun Warriors #1 (1979)* Immenses robots pilotés par des humains inventés par les Disciples de la Lumière ; ont aidé les FF contre les forces de Maur-Kon ; détruits par Samouraï Destructeur.

Shroud (Maximillian Coolridge) *Super-Villain Team-Up #5 (1976)* A étudié le culte de Kali ; non-voyant ; manipule Darkforce ; a infiltré plusieurs organisations criminelles pour mieux les détruire de l'intérieur ; a pris Fatalis pour cible.

Silver Fox *FF I #80 (1968)* Ancien chef Keewazi ; grand-père de Wyatt Wingfoot ; a affronté Khlog ; a passé le témoin à Wyatt après sa mort.

Silver Sable (Silver Sablinova) *ASM I #265 (1985)* Mercenaire symkarien ; chef des Wild Pack ; employé pour amener la Torche devant la justice à la suite de l'incendie d'ESU.

Silverberg, Ted *MTIO #78 (1981)* Producteur de films ; pion involontaire de Xemnu ; a cherché à se venger de la Chose après qu'il eut dérangé son travail ; l'a opposé à des dinosaures qu'il a ramenés d'une autre époque ; son plan fut contrecarré par la Chose et IM.

Sinbad *Fantastic 4th Voyage of Sinbad (2001)* Aventurier qui sillonne les mers d'une Terre alternative ; a aidé les FF contre Jihad.

Sinister Six *ASM @ I #1 (1964)* Équipe composée d'ennemis de Spdm ; les FF ont aidé Spdm contre eux.

Skinspawn *FF III #57 (2002)* Spores présentes sur la peau rocailleuse de la Chose ; ont pris des formes monstrueuses ; apparues à cause de la capacité de la Chose à changer sans cesse son apparence.

Skrull X *FF I #204 (1979)* Androïde skrull envoyé pour assassiner Adora ; a emprisonné les FF durant un temps très court ; brûlé à mort par la Torche.

Smoke-Out *Real Heroes #4 (1994)* Adolescent mutant disposant de pouvoirs électriques ; s'est déchaîné après avoir appris la mort de sa mère d'un cancer des poumons ; calmé notamment par Spdm et la Torche.

Snow, Mike, alias Snowman *HT II #1 (2003)* Ancien camarade de lycée de la Torche ; rival de celui-ci à Glenville High ; est devenu pompier.

Solarr (Silas King) *CA I #160 (1973)* Mutant aux pouvoirs solaires ; allié de Klaw contre la Chose lors du Projet : PEGASE ; tué plus tard par le dieu Bres.

Solartron Complex *FF I #196 (1978)* Utilisé par Fatalis pour contrôler l'esprit des membres de l'O.N.U.

Sons of Sinanju & Wakanda Lords *FForce #6 (1995)* Gangs de rue ; FForce est intervenu lorsqu'ils sont entrés en conflit.

Speed Demon (James Sanders) *Avengers I #69 (1969)* Criminel super-rapide ; membre de l'Escadron Sinistre ; a combattu Spdm, la Torche et l'Homme-Grenouille.

Sphinxor *ST I #178 (1975)* a changé l'emplacement de la Contre-Terre du Maître de l'Évolution pour les Beyonders.

Spragg the Living Hill *JIM I #68 (1961)* Spores extraterrestres qui se manifestent sous forme de formation rocailleuse vivante ; détruites par Miss Hulk.

STAN (Space/Time Analyzer Navigator) *FFU #3 (1993)* Inventé par MF pour étudier la Zone Négative.

Star-Dancer (Shanga'Fia-Delph'goram) *MTIO #79 (1981)* Zhalla'Kian féru de danse qui a visité la Terre ; a affronté la Chose par méprise ; a transformé Diamant Bleu ; capturé par l'Étranger.

Stealth-Hawk *FF I #383 (1993)* Vaisseau skrull dérobé par les FF ; utilisé sur Terre.

Stoger, Christi & Crane, Ethan *FF III #62 (2002)* Employés des Quatre Fantastiques, Inc. ; ont tenté de manipuler les travaux de la Torche dans le but de recevoir une promotion.

Stone, Alex *MTIO #37 (1978)* Androïde à l'apparence humaine appartenant au Penseur Fou ; utilisé pour tromper la Chose ; a failli tuer Daredevil.

Strongbow, Ward *MTIO @ #6 (1981)* Frère de l'Aigle Américain ; employé de Klaw en Terre Sauvage ; s'est battu contre son frère et la Chose ; tué malencontreusement par l'un de ses collègues.

Suarez, Raphael *FF I #389 (1994)* Étudiante d'ESU ; a accidentellement disposé des pouvoirs de Lyja (son poing-laser) ; l'a aidée à affronter Sha'barri.

Suarti, Jacob *FF III #63 (1963)* P.D.G. de Fashion Imprezzario ; a tenté de s'emparer du secret des molécules instables ; croupit en prison.

Sub-Atomic Time Displacer *FF @ I #3 (1965)* Cadeau de Uatu pour MF afin d'envoyer en exil les criminels qui ont ruiné le mariage des Richards.

Sub-Atomica *FF I #16 (1963)* Dimension de taille microscopique où habitent Psycho-Man, Pearla et Zorak ; a fusionné avec d'autres dimensions de taille similaire.

Subterranea *FF I #1 (1961)* Vaste territoire situé sous la surface de la Terre ; abrite notamment les royaumes de la Taupe, Tyrannus et des Déviants.

Sun Demons *FF I #403 (1995)* Humains transformés, il y a des siècles, en créatures ressemblant à la Chose à cause d'une technologie extraterrestre ; cette technologie fut utilisée par Rudolfo Mico pour transformer notamment l'Invisible.

Sundown (Dr. David Lowell) *Untold Tales of Spdm @ 1997 (1997)* Scientifique travaillant pour Osborn Chemicals ; a reçu de grands pouvoirs ; a saccagé NY un court instant ; a combattu notamment Spdm et les FF.

Sunshine City *FF III #45 (2001)* Projet gouvernemental par lequel le Maître des Maléfices voulait montrer aux psychopathes emprisonnés qu'il y avait une vie en dehors de l'univers carcéral.

Super Android F-4 *FF I #395 (1994)* Invention du Penseur Fou qui possédait les pouvoirs combinés des FF originaux ; vaincu par la Chose, l'Homme-Fourmi, Wolverine, la Veuve Noire et Crystal.

Super-Adaptoid *TOS I #84 (1966)* Création d'AIM qui permet d'imiter les pouvoirs de ses adversaires ; obtenu par Blastaar et Annihilus dans la Zone Négative ; vaincu par les Vengeurs et la Chose ; envoyé par Fatalis pour tuer les FF ; détruit d'un seul coup de poing par la Chose.

Super-Hero Registration Act Subcommittee *FF I #334 (1989)* A appelé les FF à apporter leur éclairage sur les super-héros ; perturbé par une série d'attaques provoquées par le Déclencheur d'Agression.

Super-Nova *Avengers I #301 (1989)* Possédé xandarien qui dispose de toute la puissance de la Force nova ; a affronté les Vengeurs ; a ressuscité Xandar ; est mort en protégeant la Terre contre les attaques du Spectre Noir Volx.

Surge *SH II #27 (1991)* Chasseur de dragon extraterrestre parti à la recherche de l'Homme-Dragon ; dissuadé par Miss Hulk.

Surtur *JIM I #97 (1963)* Démon asgardien du feu enfermé à Muspelheim par Odin ; a conduit l'invasion de la Terre par les démons ; repoussé par Thor et les FF.

Survivors *FF I #261 (1983)* Réfugiés issus des mondes avalés par Galactus ; ont tenu le procès de MF pour avoir sauvé Galactus.

Szardos, Margali *X-Men @ I #4 (1980)* Puissante sorcière ; mère d'Amanda Sefton (une alliée des X-Men) ; emprisonnée dans La Citadelle ; a aidé les FF à vaincre Blackheart et le Club des Damnés.

Talmadge *Thing: Freakshow #3 (2002)* Enfant Gardien ; premier bébé du nouveau millénaire recherché par les forces de Staak ; protégé par la Chose et l'Albinos ; réclamé par ses parents.

Tamara Rahn *Sub-Mariner I #58 (1973)* Femme Banari à la peau rouge ; alliée de Namor ; a aidé les FF contre les Starblasters.

Tarianna *Thing I #12 (1984)* Guerrière de Battleworld ; créée à partir du subconscient de la Chose, elle l'a accompagné dans ses aventures ; est morte lors d'un combat contre Grimm le Sorcier ; ressemble étrangement à Miss Marvel.

Tarin *MTIO #4 (1974)* Femme du XXX^{e} siècle ; a affronté les Badoons aux côtés de la Chose, Sharon Carter et CA lorsque ces derniers voyageaient dans le temps ; est devenue présidente de la Terre ; alliée des Gardiens de la Galaxie.

Taskmaster ("Tony") *Avengers I #195 (1980)* Imite les pouvoirs de ses adversaires ; s'occupe de l'entraînement des criminels qui lui servent d'hommes de main ; membre des Terrifics ; était le chef de file d'un cirque criminel ; vaincu par la Chose et Vance Astrovik.

Technet *Captain Britain II #3 (1985)* Mercenaires multidimensionnels au service de Saturnyne ; envoyés se battre contre les FF dans le but de kidnapper FR.

Tempus *GS FF #2 (1974)* Gigantesque créature sachant traverser le temps ; serviteur d'Immortus ; a manipulé les voyages dans le temps de Willie Lumpkin ; a combattu les FF et les Vengeurs.

Terror (Laslo Pevely) *Mystic Comics I #5 (1941)* Mutant surpuissant qui a perdu ses pouvoirs durant la Deuxième Guerre mondiale ; les a retrouvés afin de faire face à Miss Hulk et à Band of the Bland.

They Who Wield Power *MTU I #15 (1973)* Natifs de la ville cachée d'El Dorado, ils ont manipulé plusieurs super-vilains contre notamment Spdm et la Torche.

Thorne, Sam *FF I #50 (1966)* Entraîneur de football américain de Metro College ; a épousé Belle ; a cherché à recruter Wyatt Wingfoot dans son équipe.

Thought Police (Nightstick, Cuffs & Wiretap) *Sleepwalker #14 (1992)* Agents du Bureau des Preuves Insuffisantes du Colonel Smith ; ont cherché à détruire Sleepwalker grâce à leur technologie de pointe ; ont manipulé MF et la Chose afin qu'ils les aident dans leur cause.

Thraxon *Inhumans I #12 (1977)* Inhumain qui utilise un champ de force ; allié du Sphinx contre les FF et la famille royale des Inhumains.

THROB (Trans-Human Robot) *FF I#311 (1988)* Robot du Wakanda composé essentiellement de Vibranium inventé par la Panthère Noire en collaboration avec Fatalis ; absorbe et réutilise la force de ses victimes ; a combattu la Chose et Miss Marvel.

Thunderbolts *Hulk I #449 (1997)* Vilains déguisés qui se font passer pour des héros ; la plupart d'entre eux sont néanmoins devenus de vrais héros lorsque le Baron Zémo, leur chef, a pris le contrôle des FF et des Vengeurs.

Thunderiders *CA I #269 (1982)* Motards mutants membres de la Unlimited Class Racing ; ont combattu Hydra ; comptaient à un moment Miss Marvel et la Chose parmi leurs membres.

Time Bike *Avengers/JLA #2 (2003)* Utilisé pour voyager dans d'autres dimensions ; prêté par les Vengeurs durant leur collaboration avec la JLA.

Time Displacement Dial *FF I #405 (1995)* Création de Zarrko ; invoquait des héros et des vilains d'autres époques pour combattre les FF ; parmi eux se trouvaient le Chevalier Noir de Camelot, le Chevalier Noir (Garrett), Blackout, Blizzard, Bucky Barnes, Conan le Barbare, Dargo/Thor, l'Exécuteur, le Bouffon Vert, IM 2020, Melter, Oméga l'Inconnu, Rawhide Kid, Red Raven des Hommes-Oiseaux, Snowbird, Toro, Union Jack et Whizzer.

Time Machine *FF I #5 (1962)* Invention de Fatalis acquise par les FF ; modèle similaire construit par Nathaniel Richards.

Timekeeper *MGN #16 (1985)* Leader d'AIM ; a isolé Venture Ridge (dans le Wyoming) afin de trouver une source de puissance (Holly-Ann Ember) ; vaincu notamment par Miss Hulk.

Titania (Mary MacPherran) *Marvel Super-Heroes Secret Wars #3 (1984)* Membre des Terrifics ; doit sa super-force à Fatalis ; a affronté les héros de Battleworld ; a souvent combattu Miss Hulk ; s'est mariée à l'Homme Absorbant.

Toad (Mortimer Toynbee) *X-Men I #4 (1964)* Mutant sauteur ; ancien sous-fifre de Magnéto ; a utilisé son château high-tech contre la Chose et Angel ; l'a transformé en parc de loisirs ; est redevenu criminel.

Transmutant *FF I#306 (1987)* Invention de Diablo qui permet de contrôler les éléments ; vaincu par les FF avec la Chose pour leader.

Trash *SH II #26 (1991)* Gigantesque pile d'ordures animée ; vaincu par Miss Hulk et Excalibur ; recyclé.

APPENDICE

Trask, Nick *SH I #1 (1980)* Patron de la pègre de Los Angeles ; a tenté de réduire Jennifer Walters au silence, ce qui l'a amenée indirectement à se changer en Miss Hulk ; a utilisé un Serpent d'Argent géant capable de creuser la terre.

Tremellyn, Ennis *MTIO #49 (1979)* Sorcier de la fin des années 1700 ramené à la vie par Kemo ; a affronté Dr Strange.

Tricephalous *FF I #1 (1961)* Gigantesque monstre à trois têtes utilisé par la Taupe lors de ses attaques à la surface.

Trinarians *FF III #68 (2003)* Créatures d'une autre dimension qui ont trois yeux et trois bras ; parlent en langage trinaire ; intimidés par la réputation des FF.

Tuumar & Zeneg *MTIO #2 (1973)* Dakkamites envoyés pour récupérer Wundarr accompagnés du robot Mortoïd ; repoussés par Namor et la Chose.

Two-Headed Thing *ST I #95 (1962)* Dirigeant de Subterranea ; possible Déviant ; s'en est pris à la Taupe ; tué par un éclair ; ressuscité par Yucoya-Tzin ; a combattu les FF.

Tyrannoids *Hulk I #5 (1963)* Race de serviteurs de Subterranea employée par Tyrannus ; dirigés ensuite par la Taupe ; alliés des Moloïdes contre les Hommes de Lave.

Uatu the Guardian *Speed Demon #1 (1996)* Version d'un univers parallèle d'Uatu qui, dans un coup de folie, a trahi Starbrand Corps ; a retrouvé la raison ; a aidé les Challengers du Fantastique contre Galactiac.

Vance, T.J. *FF I #275 (1985)* Rédacteur et éditeur de "The Naked Truth" ; a obtenu des photos de Miss Hulk nue ; mais le correcteur colométrique les a malencontreusement rendues méconnaissables.

Venom (Edward Brock) *ASM I #299 (1988)* Journaliste lié à un symbiote extraterrestre précédemment emprisonné par les FF ; souvent stoppé grâce à la technologie de MF.

Vibravore *FForce #14 (1995)* Créature créée à partir d'un tas de vibranium qui a affronté FForce.

Victorius *Astonishing Tales #18 (1973)* Scientifique d'AIM à la recherche du sérum du Super-Soldat ; a combattu Ka-Zar et le S.H.I.E.L.D. ; chef de la secte destructrice du Culte de l'Entropie ; a provoqué le sabotage du Projet : PEGASE ; a créé Jude ; a affronté la Chose et CA ; apparemment détruit par l'Homme-Chose.

Vigil of Vontsalvant *MCP #105 (1992)* Habite dans la Zone Négative ; dispose d'une armure équipée de rayons laser ; cumule les cristaux de puissance ; a combattu Annihilus trois fois ; puis s'en est pris à la Chose qu'il a trouvé très courageux.

Volcanus *MTIO #16 (1976)* A conduit son unité blindée en Terre Sauvage ; espérait y exploiter l'énergie volcanique ; a combattu la Chose et Ka-Zar ; est tombé dans la lave.

Wakanda *FF I #52 (1966)* Nation africaine à la fois traditionnelle et très moderne dirigée par la Panthère Noire ; son emplacement a longtemps été tenu secret ; abrite un gros gisement de vibranium.

Walters, Morris *SH I #2 (1980)* Père de Miss Hulk ; ancien shérif ; hostile envers elle avant d'apprendre son identité ; a eu une liaison avec Louise Mason.

War Zone *SH II #50 (1990)* Androïde surarmé, disposant de pouvoirs gamma ; envoyé par DeVasquez se battre contre Miss Hulk ; désactivé.

Warwolves *Excalibur Special Edition #1 (1987)* Prédateurs métalliques quadrupèdes ; aspirent l'énergie vitale de leurs victimes et revêtent leur peau ; envoyés par Saturnyne pour affronter les FF.

Weird Sisters (Charm, Beauty, Truth) *Quasar #20 (1991)* Mystérieuses femmes munies de tentacules, d'une lumière aveuglante et de pouvoirs psioniques ; étaient au service de Maelstrom ; ont prêté main-forte à ses Minions contre les FF.

Wildblood *FF I #362 (1992)* Aventurier de l'Inniverse ; combattant agile et rebelle, il est armé d'armes à feu ; allié des FF contre son frère Occulus.

Wildmoon *SH II #13 (1990)* Ecclésiastique intolérant qui doit sa puissance à une entité venue d'une autre dimension ; a converti une ville au mouvement de l'Organisation ; a combattu Miss Hulk ; détruit par ses propres pouvoirs.

Willis, Roger *Thor I #346 (1984)* Cercueil du gardien des Anciens Hivers ; aidé par la Torche à le réparer afin de stopper la neige qui s'abattait sur le monde entier.

Witch *Fantastic Four Meets the Witch (1977)* Sorcière mystérieuse, a transformé les membres masculins des FF en animaux ; vaincue.

Wolverine (James Howlett, alias Logan) *Hulk I #180 (1974)* Mutant canadien membre des X-Men et remplaçant des FF ; guerrier et traqueur affûté ; équipé de griffes et d'un squelette d'adamantium ; a collaboré avec Ben lors d'une mission en Russie ; a combattu les FF ; a balafré le visage de la Chose ; allié de la Chose contre le Super Androïde F-4.

Wrecking Crew (Wrecker, Thunderball, Piledriver & Bulldozer) *Defenders I #17 (1974)* Équipe de criminels qui partagent le pouvoir d'Asgard ; a affronté Namor et la Chose.

X-Humed (Changeling, Scaleface, Black Bishop, Living Diamond) *SH II #34 (1991)* Zombies mutants invoqués par Black Talon ; combattus puis mis hors d'état de nuire par Mis Hulk.

X-Man (Nate Grey) *X-Man #1 (1995)* Survivant issu d'un monde parallèle disposant de puissants pouvoirs psychiques ; a cherché l'aide des FF ; est devenu l'ami de FR ; s'est apparemment sacrifié afin de protéger le monde.

Xandu *ASM @ I #2 (1965)* Sorcier avide de pouvoir ; Dr Strange a envoyé Hulk et la Chose pour se défaire de lui.

Xartans *JIM I #90 (1963)* Race impérialiste pouvant changer son apparence ; ennemis des Skrulls ; représentés comme des D'Bari ; s'en sont pris à Miss Hulk.

Xuanguero *FF III #513 (2004)* Démon rencontré par Red et la jeune Alyssa Moy ; repoussé de la dimension terrestre par l'Invisible alors qu'elle voyageait dans le temps.

Yellow Claw *Yellow Claw #1 (1956)* Chinois avide de conquêtes ; utilise la magie et la science ; sa forteresse fut attaquée notamment par Spdm et la Torche afin de libérer CA.

Zabyk *Avengers @ I #14 (1985)* Skrull qui cherche à s'emparer du trône ; a affronté les Vengeurs et les FF ; a déclenché la Hyper-Wave Bomb ; pris au piège dans son armure.

Zankor *Marvel: The Lost Generation #11 (2000)* Espion skrull débarqué sur Terre pendant les années où Red était encore à l'université ; amnésique lorsqu'il se change en humain ; démasqué par Red et capturé par la Première Ligne.

Z'nox *X-Men I #65 (1970)* Race d'Andromèdes de la Galaxie ; ont fréquemment envahi la Terre ; souvent repoussés par les X-Men, Spdm et les FF.

Zola, Arnim *CA I #208 (1977)* Généticien nazi spécialiste de la reconstruction des corps et de la création de monstres ; a envoyé des clones de Hulk dépourvus d'intelligence contre les Vengeurs et MF.

Zorak *MTIO #87 (1982)* Homme-Lézard de Sub-Atomica ; a combattu la Chose et l'Homme-Fourmi.

Zorr *FF I #82 (1969)* "Homme primitif aux nombreux pouvoirs" ; robot de Maximus qui a affronté les FF.

Zzutak *ST I #88 (1961)* Créature créée par la peinture magique de Frank Johnson ; fruit d'une machination orchestrée par Yucoya-Tzin ; a combattu un monstre similaire ; ressuscité plus récemment ; a affronté un monstre contrôlé par les FF.

INDEX

Abraxas **21**, 91, 174, 176
Acrobat **21**
Agamemnon **22**, 32
Ahab **22**
Ahura 37, 137
A.I.M. **23**, 52, 74, 167
Air-Walker **23**, 89
Akhenaten **22**, 187, 199
All-Winners Squad 97, 152
Alpha Flight **24**, 33, 61, 134
Alpha Primitives 74, 111, 135, 158
American Eagle **24**, 123
Anachronauts **24**
Android Human Torch . . . . voir Hammond, Jim
Android Man **25**, 74, 131
Angel, Julie **25**, 105
Annihilus **27-28**, 41, 83, 98, 136-137, 143, 173, 180
Ant-Man (Lang) **26**, 30, 32, 80, 97, 115, 159, 184, 212
Aquarian **26**, 157, 163, 168
Arides 76
Arkon **29**, 116, 204
Aron **30**, 81, 86, 148, 209
Asbestos Man **25**, 104
Ashema **31**, 48, 51, 174
Astrovik, Vance . . . . . voir Justice
Atom-Smasher **31**, 92, 163, 193
Attilan . . . . . voir Inhumans
Atlantis . . . . . voir Namor
Attuma **29**, 107, 152
Avant Guard 159
Avengers **32**-34, 51, 53-54, 72, 83, 90, 96-98,133-135, 171, 183,193,196, 198-199,202, 204-205, 208
Awesome Android **31**, 45, 93, 131
Ayesha **33**, 49, 74, 97
Bacchae 45, 101, 176
Badoon 97, 126
Batch 13 23
Battleworld **34**, 90, 202, 220
Baxter Building **35**, 50, 54, 82, 212
Baxter, Noah 117
Beynon, Bradley 219
Beyonder 34, **36**, 52, 65, 148
Black Bolt **37**, 53, 95-96, 110-111, 128, 135, 137, 192, 220
Black Goliath . . . . . voir Giant-Man
Black Panther **38-40**, 64-65, 71, 73, 76, 123, 164, 184, 213, 215
Blacksun . . . . . voir Nth Man
Black Widow 22, **32**
Blackheart 182
Blastaar 28, **41**, 83-85, 155
Blue Diamond **37**
Bonham **42**, 69
Borers 28
Boris **42**, 63, 211-212, 219
Boss Barker 45, 123, 206
Bounty **42**, 160, 176, 202
Braggadoom **43**
Brain Parasites **43**, 173
Brute **44**, 51, 85, 155
B-Sides **43**
Cage 43-**44**, 79, 134
Caledonia 42, **45**, 118, 160, 176
Calhoun, "Licorice" **46**, 76
Cambers, Alynn 201
Captain America 21, 32, 97, 150, 177
Captain Barracuda **46**, 73
Captain Britain Corps 45, 177
Captain Mar-Vell **45**, 124, 181, 196
Captain Ultra **46**, 85
Cat People 32, **47**, 135, **205**
Celestials 31, **48**, 51, 174, 204
Champion 24, **47**, 202
Champions of Xandar **48**
Cheemuzwa 140
Cockroaches **49**, 76, 215
Code: Blue **47**
Cold People **50**
Cole 86, 216
Collector 206
Collins, Walter 35, **50**
Collins, Skip **50**, 72
Comet Man **52**, 135
Corporation 167, 218
Cosmic Cube 23, 26, 36, **52**, 65, 94, 98, 118, 148, 163, 182, 188, 196
Cosmic Messiah 166
Coterie 126
Cougar 205
Counter-Earth (Franklin) . . 31-32, **51**, 66, 68, 80, 124, 127, 155, 174, 177, 205
Counter-Earth (H.E.) 44, **51**, 89, 95, 99
Cromwell, Elspeth **52**, 138
Crucible 33, **49**, 74, 149
Crusader . . . . . voir Marvel Boy
Crystal 32, **53**, 61, 79-80, 105, 111, 114, 127, 158, 173
Cyclops 22
Damage Control **54**, 202
Daredevil 32, **55**, 59, 64
Dark Raider **55**, 76, 155, 213
Darkoth **54**, 61, 137, 201
Datavore **55**
Deadpool 85
Deathlok **56**, 157, 163, 177
Death's Head (FPA) **57**, 204
Death's Head (Minion) **57**
Deathurge 128
Defenders 99, 152-154, 186
De'Lila **58**, 81, 102, 147, 177
Destroyer (Asgardian) 89
Destroyer (Stanton) **58**
Devlor **58**, 76, 213
Devos **59**, 106, 129, 156
Diablo **60-61**, 69, 160, 211
Dinosaur Island 207
Dire Wraiths 24, 44, **59**, 188
Doc Savage 157
Doctor 57
Doctor Dark 43
Doctor Doom 42, 51, 54-55, **62-67**, 68, 70, 79, 89-90, 107-109, 116, 124-125, 138, 142-144, 150, 152, 159, 161, 174-176, 186, 195, 211-212, 214, 220
Doctor Faustus 75
Doctor Strange 65, **70**, 81, 138, 174
Doctor Sun 100
Doctor Weird **59**
Doom 2099 . . . . . **68**
Doom, Victor Von . . . . . voir Doctor Doom
Doom's lieutenants 51, 66, **68**, 154
Doombots 63-66, 159, 212
Doomsman 64
Dormammu 81, 180, 186
Dorrek 189, 195
Dracula 60, 178, 186
Dragon Lord 69-**70**
Dragon Man 30, 61, **69**-70, 93
Dreadface 59, **71**, 216
Dreaming Celestial 31, 51, 68, 204
Dromedan **71**
Earth-616 . . . . . **224**
Earth-9916 . . . . . 204, **225**
Earth-A 29, 116, 211, 221
Earth-S 93, 157, 181, 225
Ebon Voir ker & Firefrost . . **71**, 197
Eel 132
Ego 50, **72**, 89, 167
Emperor **73**
Enclave 33, 49, **74**, 213
Enforcers 69
Evans Jr., Willie **73**, 163
Evans, Dorrie 46, **73**, 105
Everyman **75**
Excalibur 54
Exile **75**
Exiles 28, 41
Exiles of Central City **72**, 215
Fantastic Force 23, 30, 48, 58, 61, 71, **76**, 102, 123, 163, 174, 211, 213
Fantastic Four **77-80**
Fantastic Four (SM, GR, W, H) 58, **81**, 102, 190
Fantastic Four Clones 30, **81**, 147, 164
Fantastic Four, Inc. **81**, 106, 116, 144
Fantastic Four's Pogo Plane 35, **82**
Fantasticars 35, **82**, 143
Fasaud **75**, 150
Fearsome Foursome 102, 123, 156
Feeta, Jian 106
Femizonia . . . . . voir Thundra
Firefall 59
Fixer 56
Floating Super-Hero Poker Game 32, **83**
Four Freedoms Plaza 54, **83**, 150, 177
Four Horsemen of the Apocalypse **83**
Fox **84**
Frightful Four 30, 44, **85-86**, 123, 137, 150, 164, 180, 190, 204-206, 216
Fury, Nick 46, 56, 65, **76**, 161
Futurist 41, **84**
Gaard . . . . . voir Vangaard
Gabriel the Devil-Hunter . . **84**, 180
Galactus 21, 23, 34, 64, 79, **87-91**, 105, 108-109, 122-123, 144, 164, 169, 174, 176, 186-187, 191, 195, 209-210
Gator Grant **92**, 210
Ghaur 29, 181
Gh'runji Gobbler **92**
Giant-Man 31, **92**, 101, 163, 193
Gideon 69, **93**, 117, 155, 206
Giganto (aquatic) 152
Gladiator **93**, 204
Goddess 52, **94**, 102, 187, 199
Godpack 99
Golem **94**
Goodman, Lieber, Kurtzberg, & Holliway 31, 183
Goody Twoshoes **94**, 202
Gorgon **95**, 111, 120, 127
Gormuu **95**, 143
Gorr 51, **95**, 123

INDEX

Grandmaster 161
Grapplers **96**, 157, 163, 210
Graviton **96**
Grey Gargoyle 58
Grimm, Daniel 201
Grimm, Ben . . . . . voir Thing
Grimm, Petunia **96**, 203, 216
Grottu 26, **97**, 218
Guardians of the Galaxy . . **97**, 119, 122
Haazareth 66, 144, 174, 211
Hammerhead 132
Hammond, Jim **97**-98, 104, 131
Hanson, Tommy 36, 105
Harkness, Agatha **98**, 173, 179-180
Hate-Monger (android) . . . 114, 133, 164, 215
Hate-Monger (Hitler clone) 76, **98**
Haven 45, 174, 176
Headlok 24, 32
Headmen **99**
Hellscout 28, **100**, 155
Hellstorm 84, 138, 140, 182
Her . . . . . voir Ayesha
HERBIE 82, 93, **100**
Hercules 101
Heroes for Hire 26, 44, 97, 134
Hidden Ones **101**, 176
High Evolutionary 51, 89, 95, **99**, 213
Hijacker **101**, 202
Him . . . . . voir Warlock, Adam
Hippolyta 42, 45, **101**
Howling Commandos 76
HUBERT 35, 100, 173
Hulk 81, **102**, 137, 217
Human Torch **103-106**
Hunger **107**-108
Huntara 71, 76, **102**, 156, 174
Hydra 29, 84, 136, 193, 216
Hydro-Man 86
Hydro-Men **107**, 128, 160
Hyperstorm 66, 90, **108**, 115, 144, 153, 163, 174-175, 202, 212, 219
ICBM 35, 82
Icemaster **107**
Iconoclast **117**
Impossible Man 89, **109**, 148, 199
Infant Terrible **108**
Inhumans 37, 53, 58, 74, 82, 95, 100, 105, 107, **110-111**, 117, 120, 124, 127-128, 135, 137, 149, 158, 206, 219
Invaders 37, 152-153,
Invincible Man **109**, 113, 194
Invisible Girl . . . . . voir Invisible Woman
Invisible Woman **112-115**
I.T. Plot 29, **116**, 211, 220
Inorganic Technotroid 58
Jackson, Lucas **117**
Jaguar Priest 190
Janus 28, 93, **117**, 142
Jihad **118**
Johnson, Frank 218
Jones, Ricardo **118**, 155
Jude 52, **118**, 133
Justice 92, 97, **119**, 154, 202, 210
Justice Peace 56, **119**, 207, 212
Kaballa 94
Kala 147, 208
Kalumai 194
Kang 24, **116**, 133-134, 168, 175, 197, 204, 207
Kargul 102, 163, 174-175
Karisma **119**
Karnak 95, 111, **120**, 206
Keewazi . . . . . voir Wyatt Wingfoot
Kestorans **120**, 155
Khafre **120**, 149
KhlΘg 70, **121**
King's Crossing **121**, 188
Kirby, Jack 64, 222
Kismet . . . . . voir Ayesha
Klaw 24, 36, 39, **123**, 163
Knorda **121**
Korgon, Harek **122**
Korvac 97, **122**, 161, 210
Kosmos 36, 52, 93, 148
Kral 45, **123**, 188, 206
Kree 45, 110-111, **124**, 171, 181, 187-189, 194, 196
Kubik 36, 52, 148, 182
Kurrgo 82, **122**
Lancer 51, 66, 68, 124
Lang, Cassie 26, 212
Lang, Scott . . . . . voir Ant-Man
Latveria 61, 63-66, **125**, 175
Lava Men 163
Lee, Stan 64, 222
Liberty Legion 37
Liddleville **125**, 136, 139, 165
Lieutenants . . . . . voir Doom's Lieutenants
Live Wire 184
Living Eraser **126**, 215
Llyra 29, 85, 154, 181
Lockdown and Rosetta Stone **126**, 155, 208
Locke, Dr. Cassandra **126**
Lockjaw 61, 111, 117, **127**
Locust Project **127**
Loki 89, 121, 186
Lumpkin, Billie **127**-128
Lumpkin, Willie 35, 127-**128**
Luna 53
Lyja the Laserfist 105-106, **129**, 156
Machinesmith 23, 25, 69, 218
Machus . . . . . voir Mahkizmo
Mad Thinker 31, **130-131**, 167, 180
Madcap 161
Maelstrom and his Minions 107, **128**, 167, 209
Maggia **132**
Magneto 34, 128, 152
Magus 94, **132**-133, 213
Mahkizmo **132**, 204
Malice 114-115, **133**, 164
Man-Thing **133**
Mantis 116, **133**, 154, 187
Marvel Boy **134**, 167, 188
Master 24, **134**, 153
Master Pandemonium 32, **135**, 205
Masters, Alicia 28, 74, 89, 105, 125, 129, 136, 165-166, 169, 186-187, 202
Masters, Phillip . . . . . voir Puppet Master
Matriculon 102, **137**
Max 52
Maximus 74, 111, **135**, 155, 158
McArthur, Norman and Peggy 65
Mechamage **138**, 182
Medusa 37, 110-111, **137**
Mentallo 56
Mephisto 52, 54, 60-61, 63, 65, 70, 98, 135, **138**, 174, 186
Merlin 140
Messiah **139**, 147
Microns 65, 125, **139**, 164
Millie the Model **139**
Miracle Man 79, 81, 104, 137, **140**, 215
Mister Fantastic **141-144**
Modok 23
Modred the Mystic **140**, 193
Modulus **145**
Mole Man 34, 58, 79, 81, 113, 139, 143, **146-147**, 170, 208
Molecule Man 30, 36, 52, 65, 109, 123, 133, **148**, 182, 187, 207, 209, 218
Moloids 147, 198
Monks of Doom 49
Monocle 74, **145**
Monster from the Lost Lagoon **145**
Monster Man 217
Morbius 126
Morgan Le Fay **149**, 193
Moy, Alissa 138, **149**, 182, 202
Ms. Marvel 30, 61, 65, 75, 80-81, 86, 96, 99, **150**, 202, 210
Multiple Man **149**
Murphy, Jaboa 97, 122
Namor 29, 46, 64-65, 104, 113, 134, **151-153**, 154, 160, 181, 206, 212
Namorita 26, 106, **154**
Nanny and Orphan Maker 32
Necrodamus 133, **154**
Negative Zone 28, 35, 41, 71, 80, 93, 101, 105, 114, 117-118, 120, 126, 135, 143, **155**, 158, 180, 197, 206
Nephrus 136
New Warriors 119, 131, **154**, 191
N-Explorers 28, 93, 155, 206
Nova (Raye) 21, 79, 105, **156**, 187
Nth Command 56, 157, 177
Nth Man 26, **157**, 163, 177
Obliterator 171
Occulus **158**
Omega 137, **158**, 208
Onslaught 32, 51, 80, 133, 174
Ootah 155, **158**
Orphan-Maker . . . . . voir Nanny and Orphan-Maker
Orrgo 99, 121
Osprey 85
Outcasts 147
Over-Mind 64, 95, **159**, 192, 209
Paibok 59, 106, 129, **157**, 194
Painter 49, 104, **159**
Paragon . . . . . voir Ayesha
Parrish, Max 178
Pearla 26, 64, **159**, 164
Pentecost, Prof. Paxton . . . 41
Perrinois **160**
Phaeder 74, 99, 107, 128
Pier Four 61, 101, **160**, 176
Piranha **160**

Plantman. 73, 132, 206
Pluto 45, 192
Pogo Plane . . . . . voir Fantastic Four's Pogo Plane
Power Broker 150, 210
Power Pack. 69, 108, **161**, 173
Power Skrull . . . . . voir Paibok
Prester John **162**, 182, 215
Prime Mover 65, **161**
Prime Ten 45, 189
Primus **162**
Professor Jack **162**
Project: PEGASUS . . . . . 56, 92, 96, 157, ... **163**, 167-168, 177, ... 181
Psi-Lord . . . . . 76, 102, 108, **163** voir also Richards, Frankin
Psycho-Man 114, 133, 139, **164**
Punishers 86, 88, **164**
Puppet Master. . . . . 65, 79, 125, 130, ... 140, 154, **165-166**, ... 168, 191,219
Puppy 45, 127, 160, 176
Quasar . . . . . 33, 56, 72, 96-97, ... 128, 134, 163, **167**, ... 177, 181, 192, 210
Quasimodo 131, **167**, 191
Quicksilver 53, 111, 158, 173
Rabble Rouser. **168**
Radd, Norrin . . . . . voir Silver Surfer
Radion the Atomic Man . . . 163, 165, **168**
Rama-Tut 64, 70, **168**
Rambow, Larry **169**
Ranark the Ravager 24
Rangers 32, 205
Ransak 128
Raptor the Renegade **169**, 215
Ravonna . . . . . voir Terminatrix
Raye, Frankie . . . . . voir Nova
Red Ghost 41, 86, 161, **170**
Red Shift. 90, **169**
Red Skull 52, 98, 125, 130
Reducta-Craft 82, 139
Reno 178
Revelation. **171**
Rhino 51, 140, 163
Richards, Franklin . . . . . 21-22, 31, 43, 48, ... 51, 79, 84, 91-92, ... 98, 100, 108, ... 114-115, 138, 143, ... 161, 163, **172-174**, ... 175-177 voir also Psi-Lord
Richards, Nathaniel. . . . . 83, 102, 108, 125, ... 142, 163, 174-**175**, ... 209, 212, 214
Richards, Reed . . . . . voir Mr. Fantastic
Richards, Susan (Sue) . . . . voir Invisible Woman
Richards, Valeria . . . . . 21, 91, 115, 174, ... **176**
Roberta. 35, 82, **177**
Rom 48, 59, 90, 167
Roma 45, **177**
Ronan the Accuser 124, **171**, 196
Rorgg 218
Rosebud II. 82, 204
Rosetta Stone . . . . . voir Lockdown and Rosetta Stone
Roxxon Oil. . . . . 42, 96, 157, 163, ... **177**
Rudolfo 64, 125, 220
Ruined **178**
Ruul . . . . . voir Kree
Saint Germaine 104, **178**
Salamandra. 86, 216
Salem's Seven 98, **179**-180
Samurai Destroyer **178**
Sandman 85, **180**
Saturnyne 177
Scavenger. 44, **180**
Scourge of the Underworld 101, 140, 184
Scratch, Nicholas 84, 98, 179-**180**
Secret Defenders 70, 81
Selleck, Sharon. 105, 121
Sentinels. 22
Sentries (Kree) 124, 171, **181**, 196
Sentry (Reynolds) **179**
Serpent Crown 152, 163, 177, 181
Serpent Squad 177, 181, 206
Set 24, 93, **181**, 208
Seth 181
Shadow Hunters 138, 149, **182**
Shambler **182**
Shaper of Worlds. 52, 93, **182**, 214
She-Hulk. . . . . 32, 34, 42, 49, 72, ... 76, 80, 102, 169, ... 181, **183**, 215, 217
She-Thing . . . . . voir Ms. Marvel
Shellshock **184**
Shogun Warriors 178
Silent Fox 121, 215
Silver Sable. 65, 180
Silver Surfer . . . . . 23, 64, 89-91, 133, ... 136, 138, 156, ... 166-167, **185-187**, ... 195,
Sinbad 118
Skrull X. 189
Skrulls. . . . . 48, 58-59, 93, 121, ... 123-124, 129, 156, ... 182, **188-189**, 195
Skull the Slayer. **190**
Slave of Souls. **184**
Sleepwalker **184**
Snow, Mike 104
Solarr 163
Sorcerer **193**
Sphinx. 48, 154, 165, **191**
Spider-Man. . . . . 42, 64, 75, 81, 85, ... 99, 104, 145, 163, ... 180-181, **190**, 195, ... 199
Spider-Woman (Drew). . . . 31, 92, 140, **193**
Spinerette **193**
Staak 156, **194**
Starblasters. 26, 153, **192**
Star-Dancer 37
Storm, Franklin 104, 109, **194**-195
Storm, Johnny. . . . . voir Human Torch
Storm, Susan (Sue) . . . . . voir Invisible Woman
Stranger 95, 159, 182, **192**
Straw Man **194**
Strongbow, Ward. 24
Stygorr 155, **197**
Sub-Mariner . . . . . voir Namor
Subterranea 139, 147, 198, 208
Sundown. 70
Sunshine City 136, 166
Super-Adaptoid 23, 31, 41, 83
Super-Nova. 32
Super-Skrull 109, 156, 188, **195**
Supreme Intelligence 72, 124, 189, **196**
Supremor . . . . . voir Supreme Intelligence
Szardos, Margali 138, 149, 178, 182
T'Challa. . . . . voir Black Panther
Talmadge 156, 194
Taranith Gestal 155, **197**
Tarianna 34, 150
Taskmaster 85
Technet. 149, 177
Terminatrix 24, **197**, 204
Terminus. 147, **198**, 215
Terrax 65, 90, 154, **195**
Terrible Trio 64, **199**
Texas Twister 85, **205**, 215
Thanos . . . . . 22, 91, 94, 132, ... 134, 167, 187, 192, ... **199**, 209, 213
Thing **200-203**
Thinker . . . . . voir Mad Thinker
Thought Police 184
Thunderbolts. 51, 83, 96, 107
Thunderiders. 150, 202
Thundra . . . . . 29, 85, 132, 163, ... **204**
Tigra. . . . . 47, 85, 180, 195, ... **205**
Time Bubble . . . . . 57, 197, **204**, 207, ... 210
Time Sled . . . . . voir Rosebud II
Time Variance Authority. . . 24, 57, 119, 204, ... **207**
Time Machine 82
Titania. 42, 86, 176,
Tomazooma 124, **205**, 215
Torgo. 123, **206**
Trapster 85-86, **206**
Triton 107, 111, 120, **206**
Twisted Sisters 155, **208**
Two-Headed Thing 147, 218
Tyrannoids 208
Tyrannus. **208**
Uatu . . . . . 30, 170, 175, ... **209**-210
UCWF . . . . . voir Unlimited Class Wrestling Federation
Ultimate Nullifier 21, 89-91, **210**
Ultron 131, 158, 173, **208**
Umbra and Jaagur **211**
Unlimited Class Wrestling Federation . . . . . 92, 96, 150, 202, ... **210**
Valeria (Doom). 61, 63, 65-66, **211**
Vance, T.J. 215
Vangaard. 29, 76, 116, **211**
Venom. 71, 190
Ventura, Sharon . . . . . voir Ms. Marvel
Vernard, Kristoff 65-66, 175, **212**
Vibravore. 213
Vibraxis. 58, 76, **213**
Victor Von Doom clone . . . **214**, 220
Victorius 118
Von Doom, Victor. . . . . voir Dr. Doom
Wakanda. . . . . voir Black Panther
Walters, Jennifer. . . . . voir She-Hulk
Warhead 137, 182, **214**
Warlock, Adam . . . . . 33, 74, 94, 132, ... **213**
Warlord. 175, **214**-215
Watchers. . . . . voir Uatu
Wendy's Friends 96, **216**
Wildblood 158
Wildstreak. 71, **216**
Wingfoot, Wyatt. 121, 150, 183, **215**
Wizard. 85-86, 104, **216**
Wolverine 81, 83, 201-202
Word and Ultima **217**
Wrecker (Kort). 102, **217**
Wundarr . . . . . voir Aquarian
Xemnu the Titan **217**
X-Men. . . . . 93, 138, 165, 208, ... **219**
Yancy Street Gang. 106, 184, 201, **218**
Yellow Claw. 134, 161
Yeti 110, 126, **219**
Yucoya-Tzin 97, **218**
Zabyk 189
Zarrko. 42, 108, 212, **219**
Zemu **220**
Zorba 65, 125, 212, **220**
Zsaji **220**
Zzutak. 218

NIVEAU DE PUISSANCE

FORCE

Capacité à soulever

1 Faible : ne porte pas l'équivalent de son poids
2 Normal : capable de soulever l'équivalent de son poids
3 Maximum humain : capable de soulever le double de son poids
4 Surhumain : de 360 kg à 25 tonnes
5 Surhumain : de 25 à 75 tonnes
6 Surhumain : de 75 à 100 tonnes
7 Incalculable : plus de 100 tonnes

INTELLIGENCE

Capacité à réfléchir et à traiter l'information

1 Lent/Diminué
2 Normal
3 Instruit
4 Surdoué
5 Génial
6 Super-génial
7 Omniscient

PROJECTION D'ÉNERGIE

Capacité à envoyer de l'énergie

1 Nul
2 Par contact uniquement
3 Courte portée, temps limité, un seul type d'énergie
4 Moyenne portée, temps moyen, un seul type d'énergie
5 Longue portée, longtemps, un seul type d'énergie
6 Capable de projeter de multiples formes d'énergie
7 Capable de projeter quasiment toutes formes d'énergie

APTITUDE AU COMBAT

Au corps à corps

1 Médiocre
2 Normal
3 Un peu entraîné
4 Combattant expérimenté
5 Maîtrise une forme de combat
6 Maîtrise plusieurs formes de combat
7 Maîtrise toutes formes de combat

RÉSISTANCE

Capacité à résister ou à récupérer d'une blessure

1 Faible
2 Normal
3 Supérieur
4 Régénérateur
5 Résiste aux balles
6 Surhumain
7 Virtuellement indestructible

RAPIDITÉ

Capacité à se déplacer en courant ou en volant

1 Inférieur à la normale
2 Normal
3 Surhumain : maximum 1000 km/h
4 Vitesse du son : Mach 1
5 Supersonique : Mach 2 jusqu'à la vitesse orbitale
6 Vitesse de la lumière : 300 000 km/s
7 Vitesse de distorsion : supérieur à la vitesse de la lumière

L'ouvrage de référence des FANTASTIQUES

25,00 €

ISBN 2-84538-492-0

MARVEL FRANCE
PANINI COMICS
www.paninicomics.it